

**3CD** *Universe* **3** pełne wersje gier

Ponad 200 stron!

# CD-ACTION®

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Numer 04/2001 (59) Kwiecień 2001 Cena 21 zł 40 gr w tym VAT 7%



**RAZEM**

# Co Ty wiesz o wypiekaniu?

**W  
SPRZEDAŻY  
JUŻ  
W MARCU  
W SUPER  
CENIE  
**79,90**  
ZŁOTYCH!**



**STO BOMB ATOMOWYCH ZRZUCONYCH NA PAŃSTWO WIELKOŚCI STANÓW ZJEDNOCZONYCH SPOWODUJE NATYCHMIASTOWĄ ŚMIERĆ 20% OBYWATELI. ICH ZGON ZOSTANIE WYWOŁANY WYSOKĄ TEMPERATURĄ EKSPLOZJI, SILNĄ FALĄ UDERZENIOWĄ I WYSOKĄ RADIACJĄ. POZOSTAŁE 80%, ABY PRZEŻYĆ BĘDZIE POTRZEBOWAŁO TAKTYKI...**



# Fallout Tactics

*Przygotuj się,  
myśl taktycznie!*



**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA**  
**ZAMÓW JUŻ DZIŚ**  
**(0-22) 519 69 69**

Opracowanie wersji polskiej  
i wyłączna dystrybucja w Polsce

*Interplay*



NAJLEPSZA KLAWIATURA  
DO ZADAŃ TAKTYCZNYCH

**SPRZĘBAZ WYSYKOWĄ**  
**ZAMÓW JUŻ DZIŚ**  
**(0-22) 519 69 69**

Opracowanie wersji polskiej  
i wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

**PATRONAT MEDIALNY:**  
**[www.gry.wp.pl](http://www.gry.wp.pl)**

SOFTWARE 2000



Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 85; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 SOFTWARE 2000. Wszelkie prawa zastrzonne. SOFTWARE 2000 i Pizza Connections są zastrzeżonymi znakami handlowymi SOFTWARE 2000.

# PRZYBIJ PIĄTKĘ!

Pięć lat istnienia czasopisma to wielka okazja. Można sobie wyobrazić wielki bal, na który moglibyśmy zaprosić nawet tysiące ludzi. Nie wiem, jak bardzo musielibyśmy się starać, żeby pomieścić choćby tylko 10% wszystkich naszych Czytelników. Trzeba by pewnie urządzić taką imprezę na lotnisku albo gdzieś w stepie, a i tak nie wszyscy chcieliby albo mogliby tam się znaleźć. Proponujemy więc coś innego: każdy otrzymuje w tym niezwykłym numerze prezent. Są nim pełne wersje (aż trzech tym razem) gier. Jedną z nich jest Unreal. Tytuł wszystko wyjaśnia. Chyba nie ma lepszych propozycji na taki jubileusz. Zawartość kwietniowego CDA jest przy tym mocno nietypowa. Zamieściliśmy sporo artykułów o nas i o naszym czasopiśmie. Często o to prosiliście w listach, mamy więc nadzieję, że na piątą rocznicę taka forma spełnienia życzeń wielu Czytelników przypadnie Wam do gustu. Nie zapomnieliśmy też o Prima Aprilis.

Kolejna dobra wiadomość to informacja o CD-Action DVD. Znowu można kupić wersję CDA z DVD zamiast płyt CD-Rom. Pamiętacie tylko proszę, że wersja z DVD nie jest wszędzie dostępna, kosztuje trochę więcej i inaczej wygląda niż kwietniowy CDA z trzema płytami. Musicie sami zadecydować, którą wersję wolicie: srebrną czy złotą? Zresztą - skoro to czytacie - zapewne podjęliście już decyzję...



Warto w tej chwili zadumać się choć moment nad drogą, którą i my - i Wy przeszliśmy w czasie tych pięciu lat. Stało się to, czego właściwie nikt nie oczekwał. Małe, prowincjalne, robione siłami pospolitego ruszenia za pożyczone pieniądze, pismo nie tylko nie padło po paru miesiącach ale i od dłuższego czasu dzierży palmę lidera i najlepiej sprzedającego się pisma w branży komputerowej. Niech to będzie dowodem, że "chcieć - znaczy móc" i że marzenia czasem się spełniają, jeśli towarzyszy im odpowiednio silna motywacja.

Nie wiemy, co będzie za następne 5 lat. Nie wiemy nawet, co będzie za rok. Mamy tylko nadzieję, że nadal będąście z nami - a my będziemy Wam odpłacać za to coraz lepszym, większym i grubszym CDA.

Myślimy, że przez te kilka lat zawiązały się pomiędzy nami jakieś więzi. Że nie kupujecie nas tak, jak kupuje się bochenek chleba czy 5 kg ziemniaków. Mamy nadzieję, że jesteśmy dla Was - kumplem, którego chętnie zaprasza się do domu i bez którego życie wprawdzie jest możliwe - ale jakieś szare. My ze swojej strony nie traktujemy Was jak dojnej krowy czy owieczki, którą należy skrupulatnie ostrzyc do gołej skóry. Dla nas jesteście i naszymi sponsorami i kumplami i - no, trochę jak młodsze rodzeństwo. Czasem się poszturnamy, czasem jedno drugiemu wytnie jakiś numer - ale trzymamy się razem. Bo też tworzymy jedną wielką rodzinę - graczy. I oby ta rodzina trwała wiecznie... i jeden dzień dłużej.

Nie będziemy dziś rozpisywać się, bo gorący numer pali Was już pewnie w dłoni. Przymijcie jeszcze tylko nasze najlepsze życzenia z okazji piątej rocznicy zawarcia przyjaźni z nami. Dziękujemy, że czytacie nas i wspieracie rozwój CD-Action. Wszyscy na tym korzystamy i niech tak zostanie na kolejne pięciolecia.

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

**CD-ACTION**  
e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl  
www.edaction.com.pl  
www.futurenetwork.com.pl

Numer 59  
Kwiecień 2001

**REDAKCJA**  
51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61  
centrala tel. (0 71) 3452145  
Redaktor Naukowy: Zbigniew Bański  
Zespoł Redakcyjny: Jerzy Poprawa  
Zespoł Redakcyjny: Maciej Jukubski, Maciej Lewczuk,  
Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies,  
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy: Lukasz Banholz, Paweł Omelko,  
Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski,  
Sławek Błyskaw, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Ganczar,  
Robert Barto, Paweł Masiłowski, Marcin Turuski,  
Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz,  
Wojciech Tarczynski

Redaktor Techniczny: Jacek Sawicki  
ITP: Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyński, Beata Haratym,  
Janusz Ożiom, Jakub Siejkowski

Orzecznik Czytelniczy: Katarzyna Konrad, Damian Bednarek

**WYDAWCA**  
Silver Shark sp. z o.o.  
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./fax (0 71) 3412083  
e-mail: edaction@futurenetwork.com.pl

Redaktor Wydawniczy: Zbigniew Bański  
Biuro Obsługi Klientów: tel. (0 71) 3412083  
Prezenter: Artur Kolasa, tel. (0 71) 3437671 w. 338

Redakcja Jacek Bzdun  
tel. (0 71) 3421841 w. 104  
tel. komercyjny (0) 502 206383  
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder  
tel. (0 71) 3421841 w. 121  
tel. komercyjny (0) 603 873963  
e-mail: klinder@futurenetwork.com.pl

Rafał Gronicki  
tel. komercyjny (0) 502979002  
e-mail: r.gronicki@futurenetwork.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie: Waldemar Potumiak  
tel/fax (0 22) 6522637  
e-mail: waddek@futurenetwork.com.pl  
Biuro pracujące na komputerze DELL

Publik Reklamy: Przemysław Joanna Korwin-Kijuc  
tel. (0 71) 3421841 w. 119  
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A., Kielce

**SILVER SHARK SP. Z O.O.**  
JEST CZĘŚCIĄ  
THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspakajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których życie posiąga. Naszym celem jest zaspakajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych obejmujących najnowsze technologie, wiedzą i informacje, różnorodne sposoby zasiedzania czasu i pieniędzy oraz dających pełenność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia powinna stworzyć jedno z największych rozwijających się na świecie firm wdrażających wydajeji już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dodatkowych czasopism stron internetowych i wiele specjalistycznych serwisów www. w siedmiu krajach.

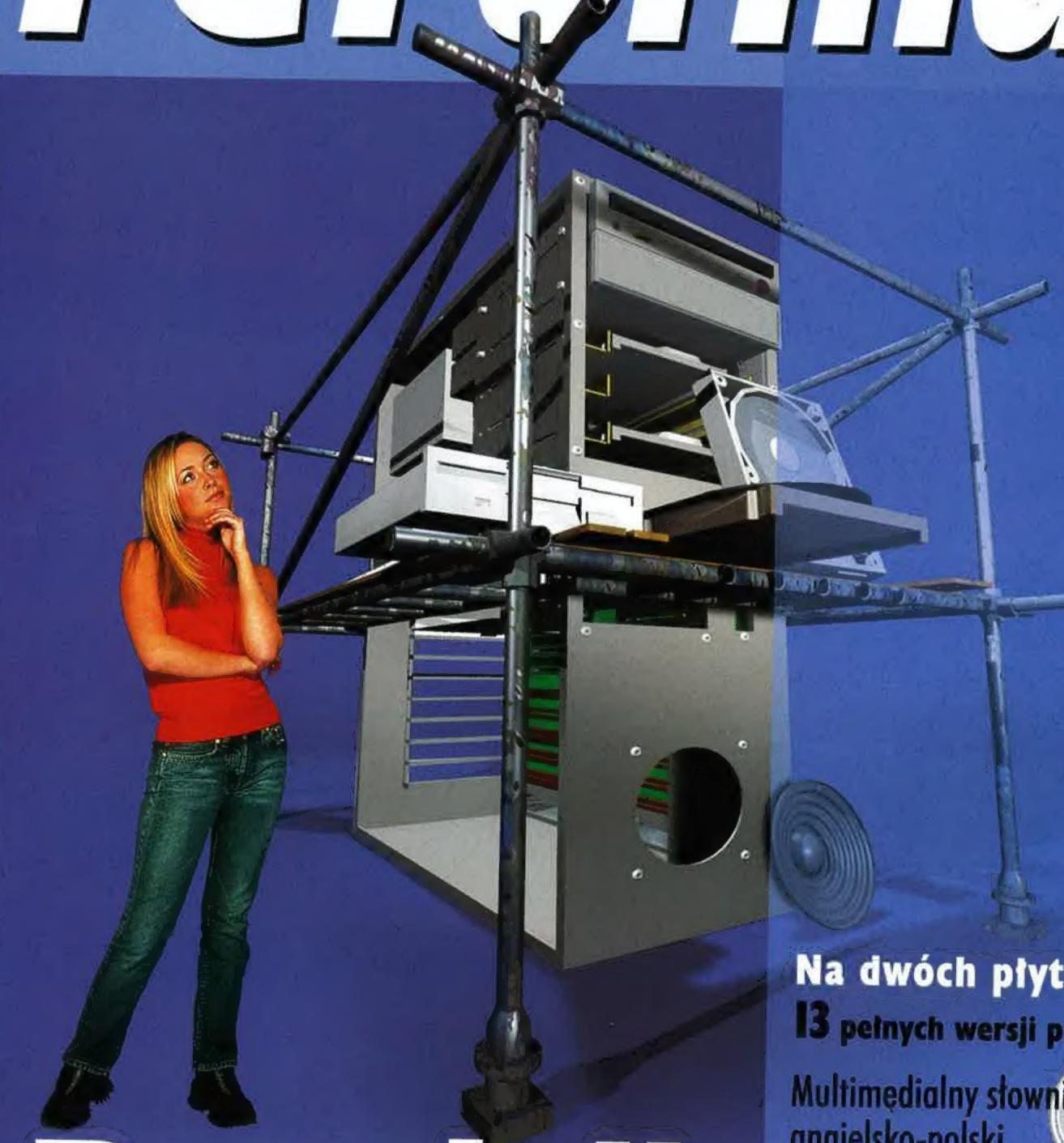
Chairman: Chris Anderson  
Chief Executive: Greg Ingham  
Finance Director: Ian Linkins  
Tel. +44 125 542244  
www.thefuturenetwork.com/pl  
Bath London Milan New York Paris Rotterdam  
San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopowane, fotokopiowane, reprodukowane, ilmowane ani przedstawiane do formy elektronicznej czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwalnia materiałów, nie zamieszczonych w czasopiśmie, z prawa do redagowania i kierowania tekstem. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone, przede wszystkim i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

**future network poland**  
Media with passion

# PCFormat

porady kursy informacje



## Poradnik budowlany

Przepis na PC-eta w 15 prostych krokach



Na dwóch płytach CD:  
13 pełnych wersji programów

Multimedialny słownik angielsko-polski

[www.pcformat.com.pl](http://www.pcformat.com.pl)

Photo Fantasy - edytor rysunków bitowych  
HTML Assistant Pro 3 - dla projektantów WWW  
Borland C++ + Builder 4 - środowisko programistyczne  
Ulead PhotoImpact 3.02 - potężny program graficzny  
PC Check - diagnostyka i naprawa PC-ią  
Genesis II - tworzenie krajobrazów 3D  
LiveSite -特别 dla czytelników PC Formatu  
Photo Montage - szybka edycja zdjęć  
Media Box 2 - tworzenie i obsługa MP3  
Ashampoo 99 Deluxe - deinstalacja i dopolanie PC-ią  
Second Copy 97 - tworzymy kopie zapasowe  
Backer - kopie bezpieczeństwa jeszcze raz

**ARD Soft**  
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA  
Gry  
Multimedia  
Programy : Użytkowe  
Księgowe  
Magazynowe  
Tel./Fax (+48 22) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79  
E-mail: arsoft@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.com.pl  
02-457 Warszawa : ul. Łopuszańska 117/123

#### Zawartość CD

Zawartość Cover CD	8
Zawartość Cover DVD	20

#### W produkcji

Ace of Angels	26
GTA 3D	27
NFS: Motor City Online	34
Paradise Cracked	29
Starmageddon	32
Starpeace	28
Z: Steel Soldiers	30

#### Za 5 dwunasta

Fallout Tactics	38
Runaway	36
Tropico	43

#### RECENZJE

America	80
Arcatera PL	60
Carnivores: Ice Age	84
Chicken Run	62
Clive Barker's Undying	52
Ducati World Racing...	88
Evil Islands	82
Grouch	66
Ground Control: Dark Conspiration	84
Gunlok	102
Heist	64
Koszykówka Manager 2001	92
NBA Live 2001	96
Odyseja PL	90
Pizza Connection 2	72
Police Training	50
Resurrection	56
Sea Dogs	68
Settlers IV	76
Three times the Madness	48
Timeline	78
World Championship Snooker	58

#### Sufier

Najdłuższa Podróż (errata)	112
Total Annihilation	106

#### Świnka

Stare gierki	110
--------------	-----

#### Nie tylko gramy

Kalejdoskop WWW	118
Kurs HTML	120
PHP	122
Serwisy sprzętowe	118

#### Multimedia

Dark Basic	146
------------	-----

Reklama

# Spis treści

## Clive Barker's Undying

52



Jeśli scenariusz do gry FPP pisze jeden z Mistrzów (przez duże "M") horroru to gra na pewno nie może być czymś przeciętnym. Tym bardziej, że i inni twórcy gry starały się w swej pracy dorównać scenarzyste... Robi wrażenie!

## Settlers IV

76



Tu możemy tylko zaprosić wszystkich fanów gier ekonomiczno-strategiczno-symulacyjnych (tudzież RTSów i... i licho wie co jeszcze) do czwartej pysznej zabawy z Osadnikami.

## NBA Live 2001

96



Tutaj trzeba tylko powiedzieć jedno słowo: nareszcie! Sporo spóźniona NBA 2001 z lukiem wkraćca na rynek gier. Czy jej premiera będzie "wejściem smoka" czy też gra okaza się "mystą, która ryknęła" przekonacie się już za chwilę

Font Installer Pro	142
Sokrates PL	145
Wesołe przedszkole...	144

#### Poradnik

Dostosowywanie folderów	158
Dźwięki systemowe	165
Jak spędzić czas bootowania	174
Lepsze życie w internecie	148
Panel Sterowania	166
Programy Antywirusowe	167
Pulpit NEXGEN	156
Szybkie porady	172
Uporządkuj swoje życie	170
Usprawnianie komputera	175
Zalety sieci komputerowej	160

#### Sprzęt

AND Duron 850	186
CTX LCD PV505	181
Drukarki Brother	185
Logitech QuickCam Pro 3000	189
Logitech QuickCam Traveller	180
Płyty główne ECS	191
Płyty główne ECS MicroATX	184
Powercolor Tuner TV	190
Ricoh CD-RW MP7125A	189
VRJoy 2000	188
VRJoy Airstick 2000	181
X-Technologies XT-240	187
ZX Spectrum 48+	182

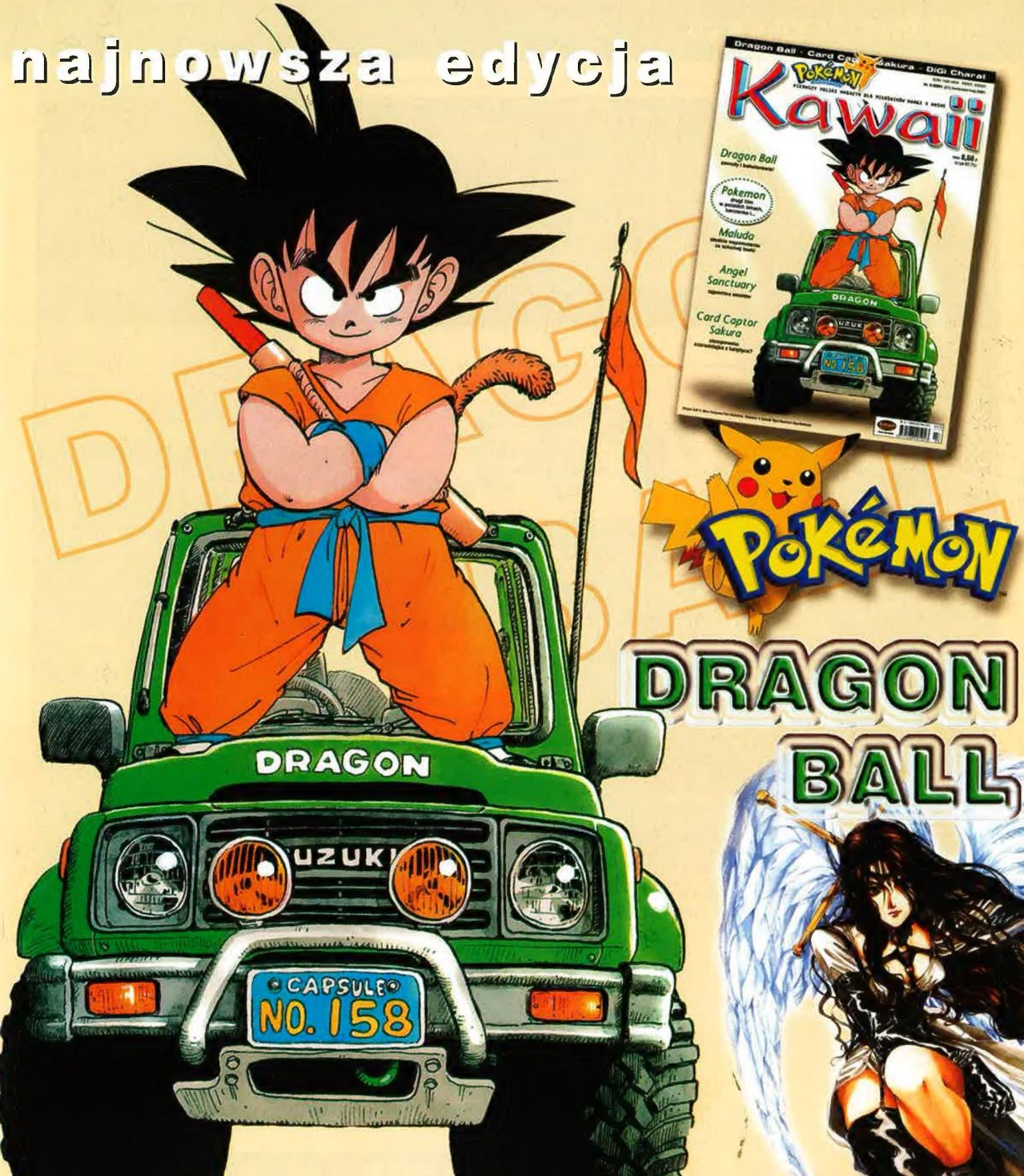
#### Inne

Action Redaction	196
Ankieta 2000 - wyniki	136
CDA impreza	14
FPP Zone	124
Gamewalker	44
Konkurs CDA	33
Milia - reportaż	138
Na Luzie	114
Okładka na pełną wersję	14
Pomocna Diön	116
Produkt roku	117
Przemysienia	127
Scena	132
Sobótorki	18
Star Wars	130
Tawerna RPG	126
Tips	202
Who is who	134
Wýwiad: Czarny Iwan	140

#### INDEKS GIER

Ace of Angels	26
America	80
Arcatera PL	60
Carnivores: Ice Age	84
Chicken Run	62
Clive Barker's Undying	52
Ducati World Racing...	88
Evil Islands	82
Fallout Tactics	38
Grouch	66
Ground Control: Dark Conspiration	84
GTA 3D	27
Gunlok	102
Heist	64
Koszykówka Manager 2001	92
Najdłuższa Podróż (errata)	112
NBA Live 2001	96
NFS: Motor City Online	34
Odyseja PL	90
Paradise Cracked	29
Pizza Connection 2	72
Police Training	50
Resurrection	56
Runaway	36
Sea Dogs	68
Settlers IV	76
Starmageddon	32
Starpeace	28
Three times the Madness	48
Timeline	78
Total Annihilation	106
Tropico	43
World Championship Snooker	58
Z: Steel Soldiers	30

najnowsza edycja



dostajesz  
każdy egzemplarz

Kawaii  
czasopismo dla Ciebie

za darmo!

płacisz tylko za styl życia...

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora, by chciała działać.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na tamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

**Uwaga 1:** ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się do dysku C; w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150 MB zalecane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

**Uwaga 2:** nie przejmujcie się \*zbytnio\* podawanymi wymaganiem sprzętowymi dem - po prostu próbujecie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

**Uwaga 3:** w menu Cover CD macie: Nightly Gale "And If I Say that You Died".

**Uwaga 4:** Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, odpal zamiast niego plik startowy exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

# Epic

## Kolekcja CDA nr 34

(Epic MegaGames)



Rodzaj: FPP, Akcelerator: pieknie wskazany, Multiplay: tak, Światowa premiera: maj 1998, CDA: 08/1998, Ocena: 10/10!!!, Grafika: 16/32 bity

Wymagania minimalne: P166, 16 MB, Windows 9x, DirectX  
Wymagania sugerowane: P2-266, 64 MB, Win 9x, akcelerator, HDD: około 200 MB

Nali, którzy w miarę swoich skromnych możliwości będą starać się nam pomagać. Właśnie - i w zasadzie jedynie - oni zdolni są bowiem otworzyć tajemne pomieszczenia, w których spoczywają elementy wyposażenia mogące pomóc nam w naszej misji. Jednak uzyskanie od nich pomocy wiąże się zwykle z koniecznością roztoczenia nad nimi opie-

główny cel. Istnieje również inny aspekt wymuszający na naszym bohaterze przyjazne zachowanie wobec Nali. Zabijanie ich sprawia, że dalszy przebieg rozgrywki staje się znacznie bardziej trudniejszy.

Każdy z przeciwników dysponuje również swym własnym - determinowanym inteligencją - sposobem walki. Ot, przykładowo, stworzony



ki. Miejsca bowiem, w których znajdują się przejścia, zwykle pilnie strzelane są przez nienawiżących Nali okupantów, dla których to właśnie całkowicie bezbronni kapłani zawsze stanowią

genetycznie, bezmyślny Brute atakuje w linii prostej, starając się zasypać naszego bohatera strumieniem minirakiet, a następnie - już w zwarciu - gromem zadawanych ogromnymi pięściami cio-

### Na skróty

Naciśnij Tab i wpisz poniższe kody.

Jeśli Tab nie działa, naciśnij [~], by wejść do konsoli, i wpisz:

god - godmode

allammo - amunicja na maxa

fly - latamy

walk - anuluje polecenia Fly i Ghost

ghost - przenikamy ściany

playersOnly - zamraża czas (napisz ponownie, by anulować)

open [nazwa] - ładuje się plansza o danej nazwie - np. open dig

summon [nazwa] - dostajesz przedmiot o danej nazwie - np. summon flakcannon - działa behindview 1 - widok TPP, aby anulować, wpisz cheat ponownie, ale zamiast 1 wstaw 0

**UWAGA: Na CD, w katalogu Bonus 2, znajdziecie solucję i FAQ tej gry. Naturalnie po polsku. Na Cover CD znajdziecie też patch do tej gry.**

## KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (\*), które ukazały się dotąd na tamach CDA:

<b>Timeshock</b>	- 07/98
- pinball	
<b>FA/18 Hornet 3.0</b>	- 08/98
- simulator lotu	
<b>Eastern Front</b>	- 09/98
- turowa strategia	
<b>Flying Corps</b>	- 10/98
- symulator lotu (i wojna)	
<b>Alone in the Dark 3</b>	- 11/98
- przygodówka w 3D	
<b>GT Racing'97</b>	- 12/98
- symulator jazdy	
<b>Prisoner of Ice</b>	- 01/99
- przygodówka (horror)	
<b>Motor Mash</b>	- 02/99
- rzeczyściówka + samochody	
<b>FX Fighter Turbo</b>	- 03/99
- karate	
<b>Spec Ops</b>	- 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko	
<b>Prost GP</b>	- 04/99
- Formula 1	
<b>Dark Colony</b>	- 05/99
- RTS w realiach s.f.	
<b>Stonekeep</b>	- 06/99
- RPG (klasyka)	
<b>Wacki</b>	- 07/99
- przygodówka po polsku	
<b>Die Hard Trilogy</b>	- 08/99
- akcja, strzelanie, jeźdzenie	
<b>Fallout</b>	- 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG	
<b>EarthSiege 2</b>	- 10/99
- symulacja Mechów	
<b>Magic Music Maker 2.0</b>	- 11/99
- program do tworzenia muzyki	
<b>Earth 2140 PL SE</b>	- 12/99
- doskonaty RTS (po polsku!)	

## Boomerang Breaker

(Ganymede Technologies)

Wymagania minimalne: P166, Win 9x/NT, 16 MB RAM, DirectX

Ta gra to połączenie jednej z najpopularniejszych gier komputerowych - Arkanoid, z poziomem technologicznym możliwym do osiągnięcia jedynie dzięki szybkiemu komputerom. Stanowi skrzyżowanie gry rzeczyściowej i logicznej. Zwykle zbicie klocków czasami nie jest rozwiązaniem (albo wręcz nie prowadzi do wygranej), co powoduje, iż gra wyróżnia się pozytywnie spośród wielu dostępnych na rynku klonów Arkanoida.

### Klawiszologia

**F1** - Pomoc

**F2** - Zapisuje stan gry

**F3** - Wczytuje stan gry

**F4** - Zapisuje zrzut ekranu do pliku (domyślnie w katalogu C:\Program Files\Ganymede\Boomerang\screen)

**Spacja** - Umieszcza na planszy nową piłkę

**Myszka** - Sterowanie



ucieć, by zaatakować w bardziej dogodnej dla siebie chwili i miejscu (wówczas często już przy wsparciu innego potwora), lub też - pozornie uciekając, a rzeczywiście wykorzystując doskonałą znajomość otoczenia - zaatakować w sposób dla naszego bohatera najbardziej destruktywny.

bie do sześciu naraz - "załockowane" w celu lub też nie - otrzymujemy pełen obraz tej wspaniałej postanowienia śmierci. Innym wyjątkiem zaś jest sposób działania karabini snajperskiego. W tym przypadku posługujemy się obydwooma wzajemnie uzupełniającymi się trybami: drugi klawisz to płynne zbliżenie celu, natomiast pierwszy to niosący zagładę wystrzał.

Jedno zatem jest pewne: Unreal rozpoczyna nową erę gier FPP. A on sam... Bez cienia wątpliwości jest najbardziej interesującą, najlepiej opracowaną, najbardziej wymagającą, dającą najwięcej satysfakcji, a zarazem najrealniejszą grą tego typu, jaką dotychczas miały okazję ujrzeć moje oczy!

## Motorhead

- ekstra samochodówka!

## Shogo: MAD

- znana gra FPP

## Actua Soccer 3

- piłka nożna (symulacja)

## Plane Crazy

- samolotowa ściganka

## Incoming

- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)

## G-Police

- akcja w 3D (FPP/TPP) + symulacja lotu

## Fallout 2

- sequel GIGAHITU RPG (też gigabit :))

## Croc: Legends...

- zabawna platformówka w 3D

## Ultim@te Race Pro

- symulator jazdy samochodem

## M.A.X. 2

- rozbudowany RTS

## MIG Alley

- symulator lotu myśliwców

## Big Race USA

- pinball

## Int. Rally Championship

- samochodówka

## Total Annihilation

- znakomity RTS

## Heroes of Might & Magic

- kultowa turowa strategia fantasy

## Army Men

- akcja + elementy strategii

## Unreal

- GIGAHIT z gatunku FPP

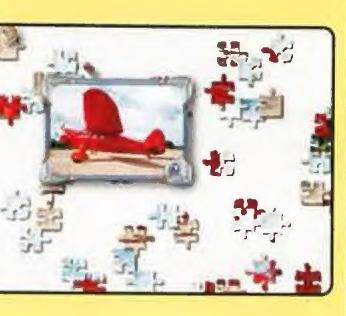
\* Spis dotyczy TYLKO wersji całkowiątkowych; oprócz tego od 12/97 zamieszliśmy wiele innych pełnych wersji gier niezajmujących całego CD (np. Franko, Kako i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99, Mobility w 12/00, Egoboo itd.). Było też WIELE pełnych wersji użytków.

## Wirtualne Puzzle Samoloty

(Ganymede Technologies)

Wymagania minimalne: P166, P166, Win 9x/NT, 16 MB RAM, DirectX

Elektroniczna wersja dobrze znanej układanki - puzzli. Tyle że po polsku i dla fanów samolotów - składamy "do kupu" rozmaite awionetki.



Polska instrukcja w najnowszym Action Plus!

**NBA Live 2001**

(EA Sports)



Wymagania minimalne: P200, 32 MB, Win95, akcelerator, DirectX 8.0!!!

I w końcu długo oczekiwana gra ujrzała światło dzienne. Demo macie tutaj, rekkę parę dalej, więc będę się streszczać. W skrócie: demo daje do wyboru tryb "one to one" i mecz (Lakers...) w trybach sim lub arcade, 75 MB na HDD. Radzę poczytać dokumentację.

Uwaga: Gra NIE PÓJDZIE BEZ DIRECTX 8.0!!!

**Tangram 2000**

(Creative-land Ent.)

Wymagania: PC, Win 9x/ME/2000, 8 MB RAM

Wiecie, co to jest tangram? To taka pozornie prosta chińska układanka składająca się z kilku geometrycznych figur. Urokiem tej układanki jest to, że z tych elementów można utożmić praktycznie WSZYSTKO. Serio. Zamek, smoka, wojsownika - dla chińskiego mistrza to żadna sztuka (tangram to coś zbliżonego zasadami do origami - japońskiej sztuki tworzenia figur za pomocą składania kartki papieru). Piszę to wszystko po to, żebyście wiezieli, czego oczekwać. Naszym zadaniem będzie bowiem dokładne wypełnienie wybranych figur elementami tangramu tak, żeby cała figura była zapelniona, a żaden element układanki nie został "bezrobotny". Wbrew pozorom nie jest to proste, ale szalenie rozwija wyobraźnię przestrzenną. Gra zajmuje 16 MB na HDD.

**Giants: Citizen Kabuto**

(Interplay)



Wymagania minimalne: P350, 64 MB, Win9x, akcelerator

Demo - mamy dostęp tylko do Meccarynów... troszkę szkoda, wolałbym te syrenki... - się długo rozpakowuje: najpierw do Tempa, potem dopiero się instaluje, na co trzeba mu ponad 140 MB. Radzę poczytać dokumentację dema. W sumie jest to bardziej niekonwencjonalny RTS + TPP.

**Sterowanie (Meccarynami) - nieco okrojone****Myszka** - oglądanie się**W/S/A/D** - sterowanie**LMB** - atak**F** - kamera**E/Z** - zoom mode**C** - mapa**Q** - przeglądanie broni**G** - rzuć granat**B** - rzuć minę**V** - użyj flary**RMB** - gaz**Spacja** - nitro**LCTRL** - Disciple Mode**2** - Disciple Recall**J** - wyrzuć aktualnie używaną broń**Gyrochopter****W/A/D** - sterowanie**RMB** - gaz**LMB** - atak**G** - działa**Tangram 2000**

(Creative-land Ent.)

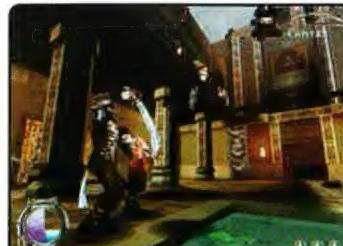
Wymagania: PC, Win 9x/ME/2000, 8 MB RAM

**Resurrection**

(Dinamic Multimedia)



Wymagania minimalne: P200, 32MB, Win95, wskazany akcelerator



Hm, taka siekaninka mieczem w TPP. Dość posępny bohater. Trzeba przyznać, że to, co trzyma w tące, robi wrażenie... Klawiszologię macie w menu (Esc), ale kursory + myszka w pełni wystarczają, by sobie poradzić. Demko ma swój klimacik, nie powiem... 43 MB na HDD. Recenzja w tym CDA.

**SKI-DOO (r) X-Team Racing**

(Daydream Software)



Wymagania minimalne: P2-490m 64 MB, Win 9x/2000, DirectX, dopalacz z 18 MB i OpenGL

Na fali "matyszomanii" proponujemy dziś jeszcze inną śnieżną dyscyplinę - wyścigi skuterów (śnieżnych). 23 MB na HDD.

**Klawiszologia****Gaz** - X**Hamulec** - Z**Kursory** - sterowanie

Jak chcesz poszaleć, to naciśnij i trzymaj w czasie jazdy [LShift] lub [LCTRL] (a także T, R, V).

**Pacman 3D**

(Lucassoft)



Wymagania: P266, 32 MB RAM, Win9x, DirectX, akcelerator

No cóż, Pacman w trzech wymiarach. Ma swój urok. Zajmuje 6 MB miejsca na HDD.

**Klawiszologia****Kursory** - wiadomo**Spacja** - skok (trzymaj naciśniętą)**1-4** - kamery**Convoy**

Wymagania: P266, 32 MB RAM, akcelerator z OpenGL, Win 9x, DirectX

Heehmmm... czy komuś z was mówi coś nazwa Sokoban? To już wiecie wszystko. Poza tym, że gra jest w 3D i daje także możliwość patrzenia z oczu postaci. A ci, co nie znają Sokobana... Otóż jest to fajna gra, w której musimy zdrowo się nakombinować, by wyjść z labiryntu. Ale to nie zręcznościówka - bez myślenia nie da rady. Warto spróbować swoich sił, bo i wygląda ładnie i gra się przyjemnie, i tylko 6 MB na HDD.

**Klawiszologia****F2**

- zmiana kamery (o ile jest to możliwe w danym levelu)

**Kursory** - sterowanie**Enter** - rzuć skrzynkę**Backspace** - pchnij skrzynkę**Spacja** - strzał**Tab** - ajjj...**RShift** - skok**Gorkamorka**

(Ripcord Games)



Wymagania minimalne: P266, 64 MB, Win9x, DirectX, akcelerator



Jak pogodzić fanów arcadowych wyścigów ciężko opancerzonych i uzbrojonych pojazdów bojowych z miłośnikami cRPG (np. systemu W4OK?). Otóż można zrobić gierkę, w której naparzą się takie właśnie pojazdy, kierowane przez orków (walczących o tytuł Warbossa Mektown) i osadzone (mniej więcej) w świecie W4OK (mówią "mniej więcej", bo redakcyjni RPG-owcy coś kręcili nosem...). W każdym razie można kierować pojazdem, można przełączyć się na strzelca... Klawiszologię macie przy rozpoczęciu gry. Powodzenia... Demo zajmuje blisko 90 MB. Do przejścia tryb Quick Race i jeden wyścig...

Uwaga: Gra rozpakuje się KOSZMARNIE, wręcz EKSTREMALNIE długo. Życzę dużo cierpliwości...

Uwaga 2: Nie wiesz, jak rozpocząć wyścig? Wybierz Set Vehicles =&gt; Start Battle. I już...

**Stunt Car GP**

(Team 17)

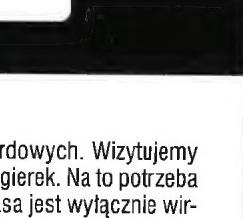


Wymagania minimalne: P2-233, Win 9x/ME/2000, 64 MB RAM, akcelerator z min. 8 MB (Voodoo z 12 MB), DirectX

Totalna zręcznościówka + samochody w jednym. Ot, takie szaleństwo na torze, gdzie nie ma gry realizmu, ale są efektowne ewolucje, kolizje i tym podobne bajerki. 2 tryby gry, różne trasy i wozy do wyboru. Wymaga 23 MB na HDD.

**Klawiszologia****Kursory** - sterowanie**Shift** - kaskaderskie numery**CTRL** - dopalacz**Enter** - klakson**Esc** - pauza**Sterowanie****X** - gaz**kursory** - kierowanie oraz zmiana biegów!**A/S** - kamery**New Vegas Games**

(Encore Software)



Wymagania: P200, Win 9x, 32 MB RAM, DirectX

Coś dla fanów karcianych gier hazardowych. Wizytujemy stolicę hazardu i trzymy w 5 różnych gier. Na to potrzeba całkowicie 22 MB. Na szczęście tracona kasa jest wyłącznie wirtualna - ale i tu można poczuć coś, co zniszczyło wielu ludzi - pociąg do hazardu...

**Tickle People**

(ChiselBrain Soft)



Wymagania: P233, Win 9x, akcelerator 8 MB, DirectX, 32 MB RAM

I znowu jakiś po... kręcony FPP. Czemu pokręcony? Swoją drogą, to w Doomie była chyba lepsza grafika. No ale jak komuś nudzi się już Q3A, to może spróbować czegoś na pewno innego... Ale jeśli nie jesteś "zakręcony" na punkcie FPP, to daj se luzu... Zajmuje ok. 28 MB miejsca na HDD.

**Klawiszologia****Kursory** - wiadomo**Enter** - podnieś przedmiot**LMB** - atak**Num1/3** - strafing**Num0** - skok**I** - inventory**>i<** - przewijaj inventory**D** - wyrzuć/użyj**S** - aktywuj przedmiot z inventory**Real Car Simulator NISSAN Edition**

(VR-1 Japan)



Wymagania minimalne: P400, 64 MB, Win9x, akcelerator

Samochodówka. Dostępny jeden wóz - Nissan '99 Silvia i jeden tor. Do wyboru: Quick Start (Time Trial) 1 tor i samochód, ale z możliwością ingerencji w jego wygląd i pewne parametry, ręczna/automatyczną skrzynię biegów itp. Można włączyć Ghost Ridera. Niestety. I niecale 30 MB na HDD.

Uwaga 1: Instalator jest po... japoński!!! (gra już na szczęście nie). Co oznacza, że będziecie widzieć jakieś krzaczki. Podpowiem tylko, że w pewnym momencie macie do wyboru dwie opcje. Na jednej widać coś takiego: (N) > - i ten przycisk właśnie należy kliknąć.

Uwaga 2: Miałem też pewne problemy z sterowaniem - patrzcie na licznik, literka R oznacza wsteczny, N - jałowy bieg silnika, cyfinki - numery biegów.

Uwaga 3: Koniecznie poczytajcie to, co jest napisane pod wielkim napisem CAUTION, zaraz na początku gry :)).



## Deluxe Ski Jump

(Jussi Koskela 2001)

Wymagania: P166, 16 MB, Win9x, DirectX

Zostań Małyszem!!! Nie patrz na grafikę - zainstaluj tę grę i daj się wciągnąć... Symulacja skoków narciarskich w trójwymiarowej grafice. Dzięki dokładnie odwzorowanym prawom fizyki realizm DSJ jest jednym z najlepszych, jakie stworzono w grach sportowych. Wprawdzie nie można tego powiedzieć o grafice, ale grywalność tej gry jest wyższa niż Mount Blanc... Demo i dokumentacja także w języku polskim. Samo demo zaś potrzebuje śmieśniane małą ilość miejsca na HDD. Zainstaluj albo będziesz żałować...

## Green Face, the Virtual Reality

(Amisoft)

Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX

Sympatyczna gierka zręcznościowo - logiczna, wyraźnie inspirowana Boulder Dashem. Pamiętacie - lazi się po planiszy i zbiera diamenty, unikając pułapek, spadających kamieni itd. Niby trywialne, ale ciągle fajne. Masz 15 dni na zabawę i sporo leveli do przejścia. Demo zajmuje 16 MB na HDD.

## Klawiszologia

<b>Sterowanie</b>	- kursor
<b>Jedz</b>	- trzymaj spację i naciśnij kursor
<b>Podłoż bombę</b>	- CTRL
<b>Podpowiedź</b>	- T
<b>Prędkość gry</b>	- +/-
<b>Zmiana postaci</b>	- C

## Kurka Wodna

(TopWare)

Wymagania minimalne: P166, 32 MB, Win 9x/ME, DirectX

O kurka wodnej :). Na pięciu różnych poziomach trzeba odeprzeć "inwazję" wodnych kurek. Do dyspozycji masz trzy rodzaje broni: pistolet, śrutówkę i bomby. W wyznaczonym limicie czasu musisz zestrzelić jak najwięcej kurek. W czasie polowania będą ci towarzyszyć ciekawe animacje i cała gama zabawnych odgłosów. Demo zajmuje 20 MB na HDD. Dużo humoru...

## Sammy Suricate in Lion-Land

(Suricate Software)

Wymagania: P166, Win 9x/ME/2000, DirectX, 16 MB, wskazany dopalacz z 16 MB RAM

Fajna arcadeówka w 3D, powiedzmy - w klimatach Croca. Tyle że bohaterem jest surykatka - taki sympatyczny stworek, który wygląda jak skrzyżowanie lasicy ze szczurem czy świstakiem... I do tego narodził się nieszczęśniak lwom (także lwom-rastarnom, rockerson itp.). Gra zajmuje 35 MB na HDD i uruchamia się przez wrun.exe. Demo jest właściwie obszernym tutorialem po najrozmaitszych levelach. Co nie zmienia faktu, że gra się sympatycznie.

### Sterowanie

Kursory - wiadomo  
CTRL - skok  
Spacja - walnij osę  
Shift - gazuuu (+ kursor)  
Esc - menu



Uwaga: Demo jest dość grymasne. Restart kompa i próbowanie do skutku wskazane - mi po kilku kolejnych podejściach (WDL script error) nagle wszystko fajnie zadziałało. Warto się troszkę pomęczyć.

## Monkey Brains

(Arush Entertainment)

Wymagania minimalne: P300, 32 MB RAM, Win 9x/ME/NT

Hm, trochę zręcznościówki (platformówka), ale i zmusza do myślenia. Sterujesz małpą, która ma do wykonania pewną misję na tropikalnej wyspie... Zdradzę, że jak zawsze idzie o ocalenie świata przed szalonym naukowcem. Demo potrzebuje na to 34 MB. Można grać w 2 osoby naraz

### Klawiszologia

	gracz 1	gracz 2
Lewo	lewy kursor	A
Prawo	prawy kursor	D
Góra	górnego kursor	W
Dół	dolny kursor	X
Skok	prawy Ctrl	lewy Ctrl
Akcja	Enter	Tab
Zmiana małpy	prawy Shift	lewy Shift
Tocz się w lewo	dolny i lewy kursor	X i A
Tocz się w prawo	dolny i prawy kursor	X i D
Exit/Pause	ESC	ESC

Uwaga: Przy instalce patrzcie, co klikacie, bo inaczej gierka zainstaluje wasm starszą niż trzeba wersję DirectX...

## Pizza Connection PL

(Software 2000)

Pamiętacie Pizza Syndicate? Wszystkich fanów pizzy, robienia interesów (także tych ciemnych) informuję, że oto macie sequel tej gry. Ponoć jeszcze bardziej odjechany niż poprzednik. A to już wiele znaczy. Nie ukrywam, że gra jest trudna - ale na szczęście demo jest po polsku, wystarczy więc słuchać i czytać instrukcję - reszta powinna być prosta. Teoretycznie :). Ponieważ w tym CDA jest recenzja tej gry, tam odsyłam po dalsze szczegóły. Ja tylko wspomnę z obowiązkiem, że demo zajmuje ponad 180 MB na HDD...

### PROGRAMY

- **Windows Media Player 7** - Bardzo przydatna i niezłe oglądająca playerka multimedii.
- **DirectX 8.0** - Najnowsza wersja bibliotek Microsoftu potrzebnych do uruchomienia większości gier i programów.
- **Noder Next Encharement** - Zestaw kilku pożytecznych dodatkowych narzędzi: kalkulator, edytor tekstu, HTML itp. w jednym. Jedna z ciekawych funkcji programu jest komplikowanie dokumentów w formacie \*.rtf, \*.txt, \*.Nod - do pliku \*.EXE. Polski program!
- **LDE-X 3.4** - Powłoka systemowa dla Windows oparta na systemie LiteStep. Posiada bardzo wiele udoskonalonych funkcjonalnych i bardzo stylowy wygląd.
- **WakeMeUp 1.2** - Komputerowy budzik. O zadanej godzinie obudzi cię wybraną muzyką lub dźwiękiem.
- **IconClock 5.0** - Zegar, który oferuje bardzo elastyczny sposób wyświetlania aktualnej daty i godziny. Posiada także rozbudowane funkcje budzika.
- **Stickers 2.3g** - Komputerowa wersja żółtych karteczek, poprzeklejanych do wszystkich monitorów w pracy.

### EXTRAS

- **Action Mag #11** - Kącik tych wszystkich czytelników CDA, którzy lubią czytać i pisać niekoniecznie tylko o grach. Tamże rozmawiają kaciaki (horror, sport, HTML), archiwalne wydania Action Redaction itp. itd.
- **Adventure Zone #2** - Kącik fanów gier przygodowych w TPP.

- **Bonus 1** - Delphi kurs #2, ikony, kursory, polskie ziny netowe (Inkluz, No Name 12, Wirtualny Komputer 14), MID-y - Nine Inch Nails, Na liźie, screen savery, startup (nowe obrazki przy starcie Windows), tapety, theme pecki, parę pożytecznych użytków, dwa skiny do WinAmpa (Kurnikowa!).

- **Bonus 2** - Edytory - do Culturess i Wizard & Warriors. Coś dla fanów Fallout 1-2 - m.in. solucje i specjalny magazyn, dodatki itp. Magic the Gathering - dla fanów karcianki. Małe gierki: Bombman, Jetman, Lightcycles, Xevius. Save do gier: Carnivoers Ice Age, Midtown Madness 2, Oni, Red Alert 2 (Russian), Droga do Eldorado. Tipsy po polsku. Trainery do gier: America, Freedoms First Resistance, Heist, Kangurek Kao, Oni, Pizza Connection 2, Police Tactical training, Squad Leader. Unreal Solucja PL i Unreal FAQ PL.

- **Cennik Klubu CDA** - Najnowszy cennik rzeczy, które można zamówić w naszym klubie pod numerem 0801 600 200.

- **Esensja 3 i 4** - Doskonala polski mag powieści fantastycznej naukowej. Zawodowy poziom! Polecamy lektury...

- **FAQ** - Najczęstsze pytania do redakcji CDA i nasze odpowiedzi (i to na poważnie). Tamże Słowniczek Gracza, czyli proste wyjaśnienie wielu trudnych słów :).

- **FPP Zone** - Kącik fanów gier FPP.

- **MP3 Kick** - Tu chyba nie trzeba wyjaśniać?

- **New Titans** - Trailer filmu.

- **Pomocna Dlon** - Wasze anonsy.

- **Scena** - Czyli co można wycisnąć z kompa, gdy się ma talent i dużo chęci...

- **Speedzone** - Kącik fanów samochodów i samochodówek.

- **Sports Center** - Dla fanów gier sportowych.

- **Strategic Area** - Dla fanów gier strategicznych i RTS.

- **Tawerna RPG** - Dla fanów gier RPG i cRPG.

### INDEKS DEM

Convoy  
Deluxe Ski Jump  
Giants: Citizen Kabuto  
Gorkamorka  
Green Face, the Virtual Reality  
Kurka Wodna  
Monkey Brains  
NBA Live 2001  
New Vegas Games  
Pacman 3D  
Pizza Connection PL  
Real Car Simulator NISSAN Edition  
Resurrection  
Sammy Suricate in Lion-Land  
Ski-Doo (r) Team Racing  
Stunt Car GP  
Tangram 2000  
Tickle People

# JAGGED ALLIANCE 2.5

## UNFINISHED BUSINESS

**Jagged Alliance 2.5**  
**Unfinished Business**

- Zawiera zupełnie nową fabułę!
- Działa samodzielnie – do uruchomienia nie wymaga części 2, choć możesz z niej importować swój oddział!
- Wkrótce w sprzedaży, w bardzo przystępnej cenie i całkowicie po Polsku!

PROFESSIONAL POLSKA WERSJA PL

CD PROJEKT

- ✿ całkowicie nowa fabuła
- ✿ zintegrowany edytor map
- ✿ 6 zupełnie nowych poziomów trudności
- ✿ 10 nowych postaci
- ✿ 10 nowych modeli broni
- ✿ 20 nowych sektorów, wypełnionych akcją
- ✿ możliwość importowania postaci z poprzedniej części gry
- ✿ nowe możliwości taktycznej rozgrywki jak: zasięg broni, pole widzenia oraz wiele innych

**PATRONAT MEDIALNY:**

**Innonics** **SIRTECH** **JoWood Productions** **HOGA.PL**

**ZAPRZEDAZ WYSYLOWA**  
**ZAMÓW JUŻ DZIŚ**  
**(0-22) 519 69 69**  
**www.wirtualny.com**

**Wersja polska i**  
**wyłączona dystrybucja w Polsce**

**CD PROJEKT**  
**www.cdprojekt.com**

**Unreal**

8284 rue du 1er mars 1943  
69100 Villeurbanne Cedex France

INFOGRAMES

BOUNREPCG

EPIC GAMES

CD-ACTION

Unreal

# Titan

## Nowa Ziemia

Jest rok 3042. Ziemia została zniszczona piętnaście lat wcześniej przez rasy Drejów. Ludziom nie udało się uratować macierzystej planety, lecz nadzieję na przetrwanie ludzkości nie umarła wraz z ich kolebką. Titan, wspaniały statek będący kluczem do odrodzenia gatunku, zaginął wraz z kapitanem. Jego syn o imieniu Cale na pokładzie statku kosmicznego "Walkiria" wyrusza na spotkanie przygody swego życia - w poszukiwaniu ultraconego skarbu. Odkryje prawdę o sobie, poprowadzi innych do mitycznego "Nowego Świata" i zmierzy się z potęgą okrutnych Drejów.



"Titan - Nowa Ziemia" to oszałamiające widowisko, którego odbiorcą nie są tylko dzieci. Jest to przygodowy film animowany, pełna rozmaitu opowieść z gatunku science fiction. Rewelacyjne efekty specjalne oraz oryginalna ścieżka dźwiękowa, na którą składają się utwory współczesnej muzyki rockowej (m.in. Texas), trzymająca w napięciu akcję, a przed wszystkim fantastyczne widowisko wygenerowane w 80% przez komputer sprawia, że 90 minut filmu umyka widzowi z kosmiczną prędkością. Nie mówię, że powinieneś zobaczyć ten film, ja mówię, że musisz ten film obejrzeć!

Czarny Iwan

## Impreza z okazji 5 Rocznicy -tej

CD-ACTION

Czytelnicy CD-Action znowu będą mieli szansę spotkania się z naszymi redaktorami. Impreza rocznicowa odbędzie się w piątek, 6-tego kwietnia 2001 r. o godzinie 17.00 w Klubie ATOMIC w Centrum Handlowym Korona we Wrocławiu. Wstęp jak zwykle nie będzie kosztował nic, jednak prawo wejścia na imprezę będą mieli TYLKO ci z Was, którzy przyniosą ze sobą kwietniowy numer CD-Action.

### W programie imprezy między innymi:

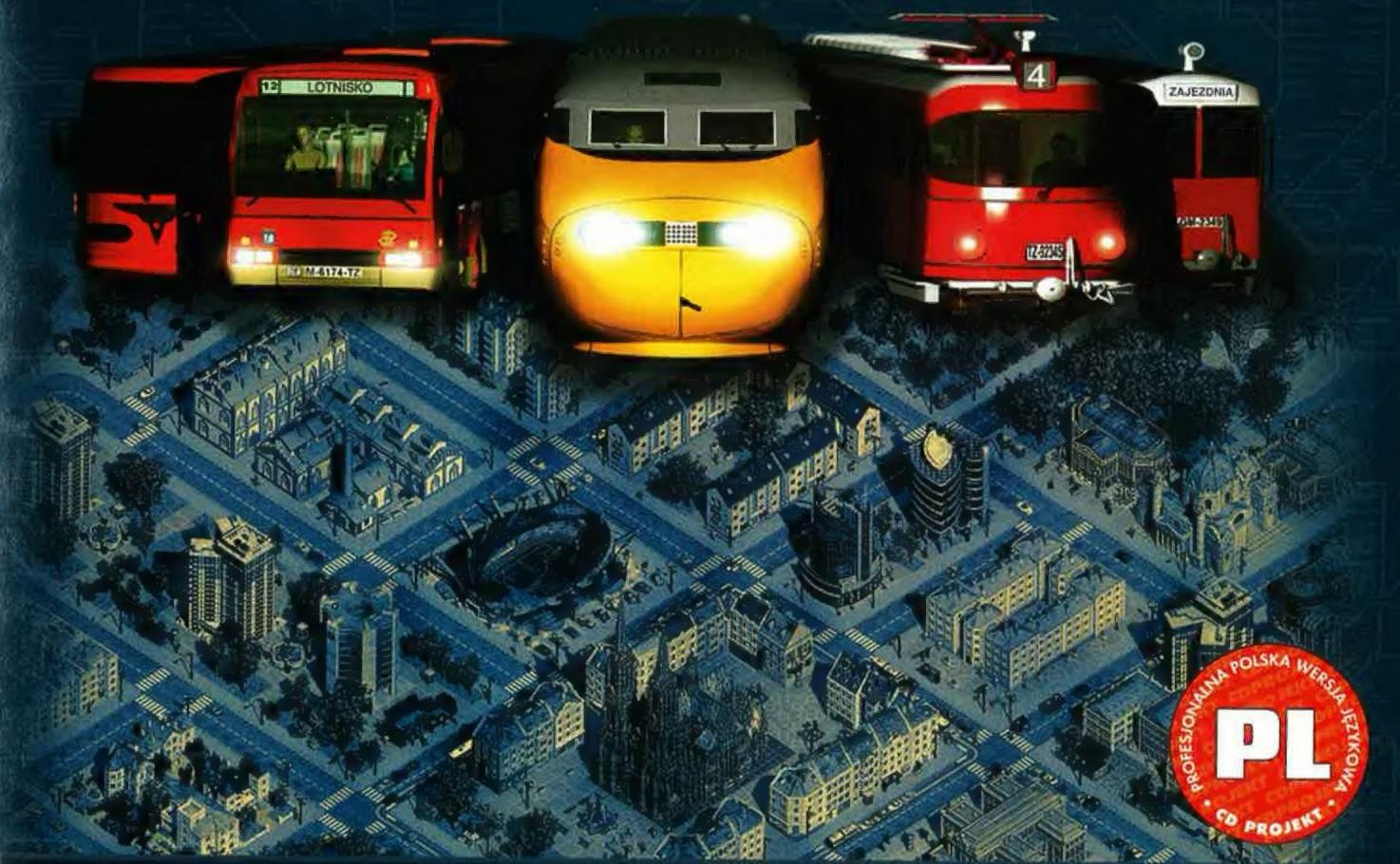
- wręczenie nagród za Produkty Roku 2000
- konkursy z nagrodami
- gra w kręgle\*\*\*
- autografy dziennikarzy CDA!

\*\*\* Karta Prenumeratora (Członka Klubu CD-Action) daje pierwszeństwo gry w kręgle w przypadku, gdyby liczba chętnych przekroczyła ilość wolnych miejsc. Nie zapomnijcie zabrać jej ze sobą!

**UWAGA!** Nie bierzemy odpowiedzialności za oso-  
by niepełnoletnie, dlatego sugerujemy przyjazd na  
imprezę w towarzystwie dorosłych, jeśli nie macie  
jeszcze 18 lat.

# TRAFFIC GIANT GOLD

ZARZĄDZANIE FIRMĄ KOMUNIKACYJNĄ



Czy stolis godzinami w korkach ulicznych? Czy narzekaleś na ceny biletów? Czy czekaleś na przystanku na tramwaj w nieskończoność? Chyba wszyscy to znamy. Jednak teraz możesz przejąć sprawy w swoje ręce! W Traffic Giant Gold stajesz się właścicielem firmy komunikacyjnej. Celem gry jest rozwój Twojej firmy i zdobycie przewagi nad konkurencyjnymi przedsiębiorstwami. Przygotuj się na bezwzględną rywalizację.

Możliwość rozgrywki w trybie kampanii lub w pojedynczych misjach • ogromny wybór map największych, europejskich metropolii oraz dodatkowe misje zawierające mapy naj słynniejszych miast Ameryki • realistyczna grafika w wysokiej rozdzielcości, nawet do 1280 x 1024 wraz z opcją trzykrotnego zbliżenia mapy • ponad 500 różnorodnych budynków • duży wybór środków transportu, począwszy od małych autobusów a na kolej miejskiej kończąc • zmenna populacja, dzięki której miasto tleni życiem i wymaga dostosowywania i modernizacji sieci komunikacyjnej • wysoki stopień inteligencji komputerowych przeciwników • możliwość gry w trybie wieloosobowym poprzez sieć lokalną i internet.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ!  
**(0-22) 519 69 69**  
[www.virtualny.com](http://www.virtualny.com)

Opracowanie wersji polskiej  
i wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

Patronat medialny  
**INTERIA.PL**  
[www.interia.pl](http://www.interia.pl)

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00  
© 2000 JoWood Productions SoftwareAG. Wszelkie prawa zastrzeżone.



# REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

- \* Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).
- \* Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.
- \* Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, że jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
- \* Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subiectem: Sobowtór!).
- \* Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na sobowtóra (kwartału? półrocza?). I wy wskazecie, komu przynależy ten tytuł i nagrodę.
- \* W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej; b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swojej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!

# A dziś prezentujemy kolejne propozycje:

Najpierw z okazji 1 kwietnia, nieco - hm - odłotów. Dwie/dwa (?) Larry (nie mylić z Larą) Croft w wykonaniu:

1. Kamilka Kusa
2. Bartka Marczańskiego (Larina Krofix)

Następnie już zupełnie normalne Lary, w które wcielają się:

3. Kamila Rzymka, lat 17
4. Dagmara Troszczyńska, lat 11

5. towarzysko z Devil Inside, w wykonaniu Katarzyny (Deva) i Anny (zombie) Muszyńskich oraz Marcina Wzionka (Dave).



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

## Homeworld: Raider Retreat

(Sierra)

Nowe, niepublikowane przez Sierrę misje do gry Homeworld. Nie wymagają pełnej wersji Homeworlda, są całkiem osobnym produktem! Jeżeli dysponujesz wystarczająco dobrym sprzętem - gra powinna cię oczarować swoją oprawą graficzną. Dla tych, którzy nie znają Homeworlda, w wielkim skrócie: jest to RTS rozgrywany w przestrzeni kosmicznej i po raz pierwszy umożliwiający rozgrywkę w NAPRAWDĘ trzech wymiarach. Homeworld to gra znakomicie oceniana zarówno przez fanów, jak i prasę komputerową.

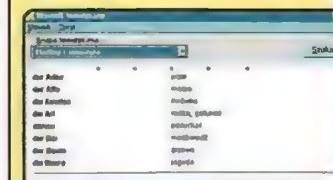
**Uwaga:** Jeśli w grze pojawią się problemy z kartą graficzną, zainstaluj sterowniki OpenGL dostarczone wraz z nią.

PEŁNA WERSJA

## Profesor Klaus

(Edgard Multimedia)

Tytułowy profesor Klaus pomoże ci opanować niemieckie słownictwo (uporządkowane tematycznie), zapozna cię z prawidłową wymową i pomoże sprawdzić zdobytą wiedzę. Oprócz podstawowego modułu, w pakiecie instalacyjnym znajduje się również poręczny słownik tematyczny wyposażony w rozbudowaną



funkcję wyszukiwania informacji oraz wersja demonstracyjna programu Profesor Henry - Gramatyka (nauka gramatyki angielskiej).

**Uwaga:** Program wymaga, by podczas pracy płyta była cały czas w napędzie!

PEŁNA WERSJA

## Ryby akwariowe

(Impresja)

Miłośnicy podwodnego świata doczekali się multimedialnej płyty poświęconej ich ulubieńcom. W zaciszu domowym mogą odbyć podróż do obszarów międzyzwrotnikowych, zapoznając się z egzotycznymi przedstawicielami słodkowodnej fauny. Katalog Tropikalne Ryby Akwariowe zawiera opisy, zdjęcia oraz sekwencje filmowe 163 gatunków ryb akwariowych, których środowiskiem życia są wody śródziemne w strefie tropikalnej.



## Wirtualne Puzzle

(Ganymede)

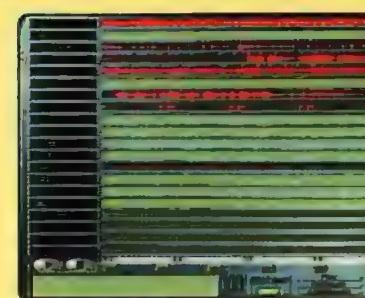
Patrz: spis zawartości Cover CD.

PEŁNA WERSJA

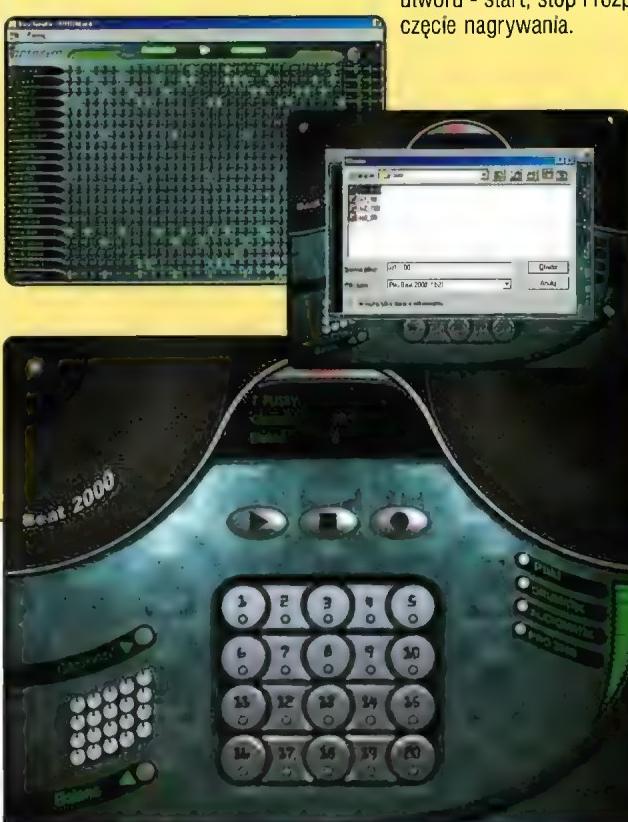
## New Beat 2000

(Techland)

Znakomity program służący do mikowania ścieżek dźwiękowych. Wraz z nim dostępny jest także sekwencer perkusyjny (ukrywający się pod nazwą Drummatik) oraz edytor sampli (Audio-matik). Po zainstalowaniu program jest natychmiast gotowy do pracy (nie musisz nawet konfigurować karty audio). Środkową część interfejsu wypełnia dwadzieścia przycisków, którymi aktywuje się poszczególne ścieżki. Po lewej stronie widać pokrętła służące do usta-



wiania balansu i głośności poszczególnych ścieżek, natomiast po prawej przyciski opcji programu oraz suwak regulacji globalnej głośności. U góry znajdują się trzy przyciski sterujące odtwarzaniem utworu - start, stop i rozpoczęcie nagrywania.



Dwie nowe gry w serii

Już w sprzedaży całkowicie po polsku w cenie 19,90

# extra Klasynka

GIER KOMPUTEROWYCH

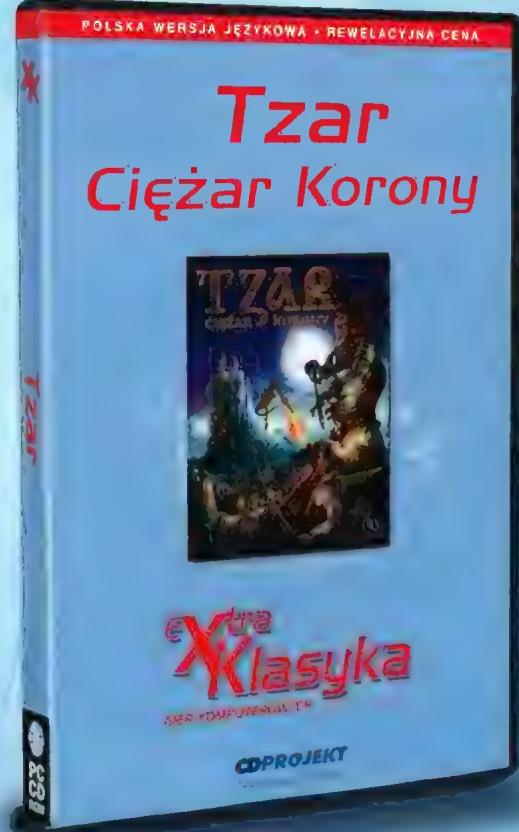


## Millennium Racer



extra Klasynka  
GIER KOMPUTEROWYCH

CDPROJEKT



## Tzar Ciężar Korony



extra Klasynka  
GIER KOMPUTEROWYCH

CDPROJEKT

Wyścigi superszybkich pojazdów umiejscowione w futurystycznym świecie. Ścigać się na różnorodnych poziomach i wykorzystuj znalezione dodatki. Gra opracowana w niesamowitej, bardzo efektownej grafice wykorzystującej najnowsze akceleratory. Możliwość gry sieciowej do 8 graczy.

Strategia czasu rzeczywistego, której akcja osadzona jest w średniowiecznym świecie fantasy. Oferuje oprócz wielu opcji militarnych również elementy handlu, rozwoju technologii, dyplomacji, magii i religii. Gra inspirowana serią Warcraft zarówno w warstwie graficznej jak i systemie rozgrywki.

W serii „Extra Klasynka Gier Komputerowych” kupisz także w cenie 19,90 zł inne doskonale gry komputerowe. Szukaj ich w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.







## Coś Nowego

• TLC = Game Studios

Informujemy już o tym, że gałąź Mattela odpowiedzialna za elektroniczną rozrywkę przedchodziła w właśnie TLC. W chwili obecnej dołączamy, że od tej TLC zwać się będzie po prostu Game Studios. Powodem tej zmiany jest chęć utworzenia nowej, łatwiej do zajmowania nazwy łączącej podległe jej marki, m.in. Mindscape, SSI (pozostanie jako marka na rynku) i Red Orb. Pierwszym z produktów występujących pod nowym znakiem będzie najnowsza dodatkowa sequele hitu z dawnych lat: Pool Of Radiance.

• ...lecz ręce precz od Cate!

Monolith dla wielbiców No One Lives Forever i jego urucie boliaski Cate Archer to, czego się doliczą: cały pakiet narzędzi służących do dojrzałego przedsztowiania gry. Pakiet dostępny na stronie gry zawiera praktycznie specjalizowany narzędzie pokroju ModelEdit czy Editor bazę przykładową i - ponadto - wyczerpującą dokumentację. Nic, tylko ściągaj. Lecz niektóre sklepy nie wierzą tkanie Cate! :)

• Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

Wielbiciele strategii turnowych z silnie zarysowanym wakiem zagrożenia pozaziemskiego (jak X-Com) będą, jak się okazuje, musieli jeszcze poczekać do końca roku.



• Tomb Raider: The Movie I, II, III... Tak jest, to już zupełnie pewne: Angie Jolie pojawi się w co najmniej trzech filmach (jeśli takowe powstają) z serii Tomb Raider Pierwszy z nich, ten, którego trailerzy zdążyły już niesięciom blyskawicy Ścieżka (Czarny Iwan znowu nie może spać). Pojawi się na wielkim ekranie już w połowie leta.

• Fly! II

Pamiętacie jeszcze Fly!, jeden z popularnych ostatnich czasów harcownych symulatorów samolotów cywilnych? Sequel już się szykuje. W nim zaś, oprócz poprawionej oprawy audiowej,

# Ace of Angels

Niewiele było komercyjnych, dużych gier przeznaczonych tylko i wyłącznie do gry w Internecie, a i te, co były, może pozostać bez sukcesów, a to głównie ze względu na swoją niską jakość lub też - jak w przypadku Polski - ze względu na jakość i cenę połączenia z Internetem.

Quik

**C**o się chwali, producenci nie zaprzestają jednak prób stworzenia wielkiej gry, która będzie mogła zgromadzić ogromne liczby graczy z całego świata. Taką grą ma być właśnie Ace of Angels, kosmiczny symulator lotu przeznaczony tylko i wyłącznie do gry w Sieci globalnej. Różnice w stosunku do np. Ultimy Online są spore - i nie mówię tu o tym, że tamta gra to RPG, a ta space-sim. AoA będzie miała sporo serwerów, z których każdy będzie mógł "udźwignąć" naraz do 200 pilotów. W porównaniu do tysięcy graczy, którzy łączyli się z serwerem UO, tworząc alternatywny świat (w stosunku do tego, który widzimy, gdy odwrócić głowę od monitora), nie jest to liczba, która może zachwycić. Autorzy obiecują jednak, że kiedyś się ona powiększy.



Oczywiście, gra to nie jeden wielki deatchmatch - gracze mogą się łączyć w grupy, zajmować terytoria, bronić ich etc. Ale mimo wszystko na Arenie będzie to w bardziej ograniczonych ramach. Prawdziwa zabawa zacznie się dopiero w zimie tego roku, kiedy zostanie wprowadzony nowy tryb rozgrywki, tzw. Outerchange. Tam gracze, tak indywidualni jak i zrzeszeni, będą zdobywali punkty, za które będzie można kupić sporo ciekawych rzeczy. Poza standardowym ekwipunkiem można będzie wprowadzić sztucznego pomocnika, prawdopodobnie sam gracz będzie musiał stworzyć swój algorytm sztucznej inteligencji (w grze zazwyczaj, dopóki go ktoś sam nie zrobi, nie spotkacie ani jednego przeciwnika kierowanego AI). Możliwe też będzie kupienie pewnych informacji od szpiegów, robienie sabotaży, ochrony przed nimi i, wreszcie, kupno baz i statków - matek.

Ale i to nie koniec, nadchodzi też bowiem (wcześniej niż Outerchange) inny tryb, uwaga, kampanii! Będzie to gra na żywo z tym, że fabularna. Tej brakuje trochę do monumentalnego konfliktu Ciemnej Strony z Jasną z Gwiezdnych Wojen, ale dobrze, że chociaż będzie taka możliwość. Kampania ma mieć wiele wątków - trzeba będzie tak walczyć, jak i zajmować się polityką! Pojawią się w niej tzw. NPC (Non-Player-Character), w postaci wielkich organizacji etc.

O grafice nie ma co pisać - wystarczy spojrzeć na screeny. Może nie prezentują się najlepiej (choć nie raz nieliczny), ale to lepiej, dzięki temu być może szybciej będzie można ją "przesiąć" przez łączę.

Cieszę się, że ktoś chce wprowadzić coś takiego w życie. Co prawda, nie wróżę tej grze zbyt dużej karieri (ma za dużą konkurencję opartą często na motywach znanych z filmów jak w przypadku TieCorps), ale to krok w dobrym kierunku. Może i ja kiedyś będę mógł się czuć jak małe ogniwko w wielkiej maszynie - bo takie niewątpliwie będzie uczucie lotu obok kilku kolegów przeciwko wspólnemu wrogowi... □

Ace of Angels

Flying Rock Enterprise



## Grand Theft Auto 3D

Grand Theft Auto - jedna z najbardziej bulwersujących gier komputerowych w historii. Ileż było o nią haszu... O GTA2 opinie również były podzielone - sami przypomnijcie sobie, jak "afery" wywołała jej ocena w naszym piśmie. GTA2 zarzucano wtórność w stosunku do pierwotzoru i miękkość graficzną. Teraz jednak najpewniej taka sytuacja już się nie powtórzy - w pełni trójwymiarowy "symulator bandyty nadchodzi!"

3D

**N**asz mafijny żywot i tym razem będziemy wiedli w Liberty City, w mieście, które terroryzowaliśmy w czasie pierwszej gry z serii. Metropolia zostanie podzielona na trzy części - Brooklyn, Manhattan oraz New Jersey. I o ile w poprzednich częściach - dzięki dwuwymiarowej grafice, autorom, jak i komputerom oraz konsolom - było łatwo wygenerować wiele miasta, to zastanawiające jest, jak poradzą sobie tym razem. Przecież, jak już nam wiadomo, wszystkie scenerie będą przedstawione w pełnym trójwymiarze. Jak na razie, wyjawiono, że będzie można wybrać dwa widoki: zza pleców bohatera i z lotu ptaka". Przyjęto także, że 24 h akcji gry będą odpowiadać 30 minutom naszego czasu.

'N różnych regionach miasta będziemy mogli dostać (czytaj: ukraść) 40 ekskluzywnych fur, wśród których znajdzie się sporo nowych (tzn. nie chodzi o rocznik, a o debiut w tym cyklu). Swoją drogą, będziemy mogli uszkodzić je aż na 18 sposobów! Co oczywiście nie dotyczy ulubionego pojazdu prawdziwych maniaków GTA - czolgu, którego też nie może tutaj zabraknąć. Gdy już opuścimy Drivera, a chodzenie z baseball em po ulicy pozwoli nam się wcielić w King-pina.



Grand Theft Auto 3D

DMA Design

## Coś Nowego

zauważalnych algorytmów fizyki ictu, zupełnie nowe maszyny. Piatus PC-12 Turbocopter oraz - śmigłowiec Bell 407! Ponizej parę fotek wykonanych w czasie lotu I.III.



• Fox Interactive szuka partnera

Zatrzymała sokolinkę matrymonialnie, jednak tak właściwie się sprawy mają. Jak informują rzecznicy prasowi, twórca m.in. Aliens vs. Predator i No One Lives Forever szuka strategicznego partnera, który przejmie na siebie część części promocyjnych i dystrybucji. Prowadzone są rozmowy z najważniejszymi, jakoby, przedstawicielami. Czyżby NOLF nie sprzedawać się dobrze, jak można by przypuszczać?

• Armored Task Force

Shrapnel Games, a należące do grupy ProSIM szukają na startie tego roku kolejnej po Brigade Combat Team gry typu Real-Time Tactical Wargame - Armored Task Force. Podobnie jak poprzednio, wcielimy się w szefę grupy pancernego. Tym razem jednak mamy być zuchwycieni zarówno treścią, jak i formą gry. Zobaczymy.

• Battlerunner Millennium

Waże ciekawy. Screen jednej udowadnia ponad wszelką wątpliwość, że warto



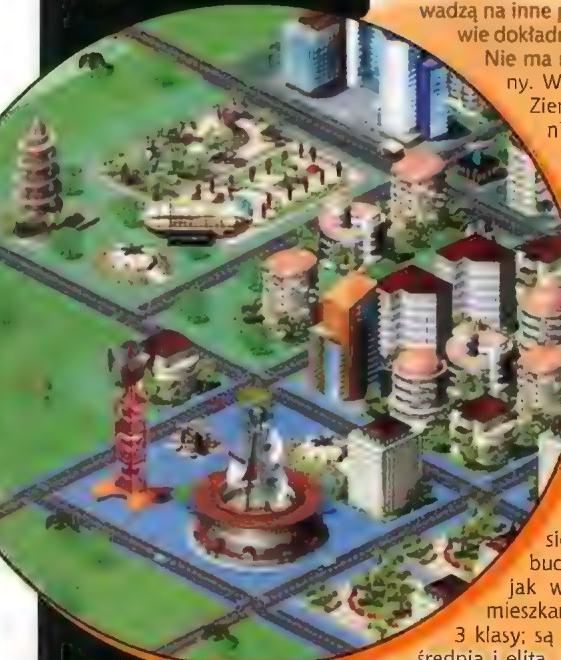
## Coś Nowego

### Air Command 3.0

Już w kwietniu gracz, który mają ambicje nieco wyższe niż stonunek 4:1 w DIII bądź UT, będą mogli przetestować swoje umiejętności kontrolera ruchu powietznego na jednym z największych światowych lotnisk. Atrakcje z tym związane, np. konieczność bezpiecznego sprawdzenia uszkodzonej maszyny w czasie burzy śniegowej i przy swarciu generatorów reflektorów oświetlających pas, będą możliwe dzięki zawartemu w grze edytowaniu - w Air Command 3.0. Jego wydawca jest wspomniany już Shrapnel Games.

### Luna

Nowe dzieło Unique Entertainment - Luna, pozwoli światłom wpasować się w antyczny wynikający z udziału lądowania dwóch rąk ludzkich na asteroidzie. Luna będzie to trójwymiarowa strategia traktująca o pierwszych kolonizatorach kosmosu, ścieżce pierwszych mieszkańców jedynego naturalnego satelity Ziemi. Ale nie tylko w grze pojawią się małe zarysowane wątki handlowy i Obcy! Co oprócz tego? Trzy kampanie, 50 tysięcy budowli, 10 klatek. Czyżby księżyckie SimCity?



### MechCommander 2

Już na dniach Jednak - jako że ostatnie chwile bawią zwykle najdłuższe - parę screenów.



## StarPeace: Parallel Domain

Lubisz gry pokroju SimCity, lecz powoli nudzi ci się ten gatunek, bo nie ma w nim prawie żadnych zmian? Rzuc więc okiem na to, co szykuje firma Oceanus.

### Kominick

Zacznijmy od początku i, niestety, również od ostrzeżenia. Otóż StarPeace jest grą jedynie z trybem multiplayer, na dodatek umożliwiającą rozgrywkę wyłącznie przez internet na serwerach firmy. Jesli jednak rachunki ci nie straszne, to zapraszam dalej.

Historia w skrócie wygląda tak. Ludzie otrzymali - nie wiadomo skąd - technologię portali. Owe portale prowadzą na inne planety, będące prawie dokładnymi kopiami Ziemi. Nie ma na nich jedynie faunu. W tym samym czasie Ziemi grozi przełudzenie, więc... Wybierasz sobie planetę i miasto i zaczynasz zdobywanie kas!

A jak ten proces ma wyglądać? Otóż zaczynamy działalność po uprzedniej kontroli zapotrzebowania na towary i usługi w danym mieście (bo inaczej nie będziemy mieć zbytu!). Budujemy siedzibę firmy oraz jej budynki - dokładnie tak jak w SimCity. Wszyscy mieszkańcy są podzieleni na 3 klasy: są to: robotnicy, klasa średnia i elita. Każda klasa ma zapotrzebowanie na różne produkty - i na produkty o różnych parametrach. Np. elita wymaga od mebli maksymalnej jakości, natomiast robotnik woli kupić coś po jak najniższej cenie. Jednak nie można bezpośrednio ustalić sobie, by fabryka budowała rzeczy z taką i taką jakością - trzeba wyraźnie zdefiniować ulepszenie technologii, które pozwoli nam na zmianę któregoś parametru produktu. Trzeba tu wspomnieć o tym, że przyspieszenie produkcji ujemnie wpływa na jej jakość i na odwrót. Musimy więc podejmować przemyślane decyzje. Ważny jest na przykład sposób transportu kupionych materiałów oraz wywozu do sklepów naszych produktów - różne towary różnie zynoszą czas podróży!

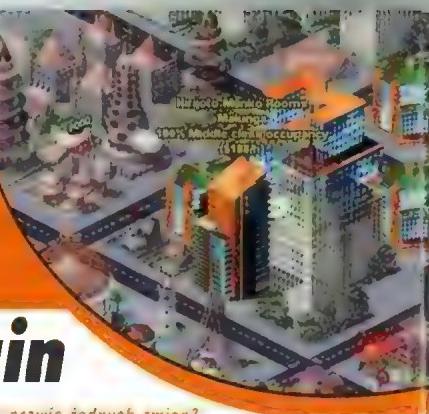
Oczywiście sami ustalamy zarówno ceny naszych wyrobów, jak i płace pracowników. I tutaj dochodzimy do aspekту ekonomicznego gry. Jak zapowiadają twórcy, ekonomia ma być



zamknięta. Oznacza to, że w mieście jest pewna ilość pieniędzy. Pieniądze te przepływają z rąk do rąk w postaci wypłat, należności za towary i usługi, podatków. Jeśli nastąpią jakieś anomalie - ceny podstawowych towarów będą zbyt wysokie, a płace za niskie - to ludzie będą mieć mniej pieniędzy, przestaną kupować. Skutkiem tego jest zafanowany gospodarki. Nad kontrolą antymonopolową czuwać będzie burmistrz. Taak. Burmistrz. W grze występuje bowiem polityka! Burmistrz jest wybierany przez mieszkańców danego miasta - staje się nim ten gracz, który będzie miał najwyższy wskaźnik popularności w momencie wyborów. A ów wskaźnik zależy od wielu czynników - o działań, jakie podejmuję firma gracza, od kampanii wyborczej gracza itp. Czyli przybył nowy, bardzo interesujący składnik gry! Już nie jesteśmy królem, który rządzi bez względu na opinię innych.



Gra nie obędzie się również bez interakcji z innymi graczymi - przecież każda firma jest prowadzona przez człowieka. Dzięki temu możemy robić to, czego nie było nigdy wcześniej - nawiązywać przymierza z innymi graczymi celem umocnienia swoich



### StarPeace: Parallel Domain

Oceanus

## Paradise Cracked

Gra w Szachy jest moja stara jak Chiny, ale wciąż ludzie się nią zachwycają. Tą ogromną złożonością i niemal nieograniczonymi możliwościami manewrów, brakiem dwóch identycznych rozgrywek. Gra mała jedną wielką wadę: nie dało się w nią grać samemu. Aż do czasu powstania komputerów (tudzież "Szachisty" von Kempfena - androida, który został "wynaleziony" kilka wieków temu. Gdy dwór francuski zachwyca się możliwością tej maszyny, ale, jak się później okazało, była ona wielkim oszustwem, gdyż w jej środku siedział człowiek - mistrz szachowy. Ale to było tak na marginesie...).

### On'lik

O dziwo jednak, gra w szachy najpopularniejszą rozrywką wśród graczy nie jest, pewnie też względu na swój duży trudność (nawet Kasparow przegrał z komputerem) i małą efektywność, której tak oczekują teraz gracze. Ażkolwiek choć potyczek taktycznych na szachownicy albo czymś, co ją przypomina, wciąż u niektórych pozostaje. Dla nich właśnie powstała gra Paradise Cracked, którą pod względem założzeń porównać można do bardzo wielu tytułów: Jagged Alliance, X-COM czy nasz polski Gorący 17. Wstęp o szachach był nieprzyjazny, jeśli ktoś by mi kazał do czegoś porównać zasady działające w grze, to wybrałbym właśnie tę królewską grę. W świecie gier komputerowych zwykło się tego typu produkcje nazywać taktycznymi.

Akcji Paradise Cracked nie da się do końca umiejscowić, dzieje się ona po prostu w cyberpunkowym świecie. Gracz wciela się w pospolitego, niezbyt zaawansowanego hackerę, który dla zabawy, chwawy i własnej satysfakcji włamał się do serwera mailowego, powodując tym długi ciąg zdarzeń, które to właśnie opisane zostaną w grze. Głównym zadaniem naszego bohatera będzie przede wszystkim zrozumieć, o co chodzi, dlaczego nagle policja zaczęła go ścigać i dlaczego ktoś stale chce go pozbawić życia. Aby się uratować i zrozumieć, będzie musiał walczyć, podróżować, wykonywać przeróżne zadania, z których każde będzie go zbliżało do odpowiedzi na pytanie: kto za tym wszystkim stoi? Oczywiście



któro będzie przeciwnikiem, jasne jest od razu i trudno nie zauważyc, że to policja (a później wojsko) chce nas zabić. Nie wiemy tylko, kto za tym wszystkim stoi. Na drodze do ukończenia gry spotkać można wiele postaci, z których możemy sobie skompletować małą drużynę - maksymalnie sześć osób, łącznie z głównym bohaterem. Każda z nich jest charakteryzowana przez zespół właściwości (jak na przykład: siła, zdrowie, zręczność), tak jak ma to miejsce w grach RPG. Tutaj nie ma klasycznych misji - jest tylko wielki świat, na który składają się mapy - możemy w każdej chwili podróżować między nimi, tak jak to ma miejsce chociażby w Baldur's Gate czy... Raymanie. :)

Pierwszy rzut oka na screeny wystärzczy do stwierdzenia, że gra, fajnie rzecz ujmując, piękna nie jest. Efekty świetlne są słabutkie, a ogólnie wrażenie jest raczej negatywne. Przy czym należy wziąć poprawkę na wczesną wersję i na to, że na screenach gry często nie wyglądają zbyt dobrze. Autorzy mówią, że wolały skupić się na fabule i grywalności, aniżeli zapędzić się jak wszystkie współczesne firmy, pracując nad najpiękniejszymi efektami, zapominając o tym, że robi się grę do grymania, a nie do oglądania. Z tej strony wydaje się, że jest to logiczne, ale według mnie istnieje coś takiego jak złoty środek i można zrobić grę piękną, nie "zabicią" efektami specjalnymi. Ale cóż, to wybór autorów i oni w końcu tracą graczy, których zniechęci oprawa.



Demo Paradise Cracked ma pojawić się na dniach albo nawet już jest (za powiadane wręcz było na luty). Pełna wersja zaś ma ukazać się około drugiego kwartału pierwszego roku XXI wieku. Fani UFO na pewno sobie nie darują, ale reszta?... □

### Paradise Cracked Mist Land

## Coś Nowego

### Sims - kolejny dodatek

Electronic Arts potwierdził swoją pracę nad The Sims House Party Expansion Pack, czyli kolejnym dodatkiem do tej ultrapopularnej gry w życie. House Party odda w ręce graczy nowych bohaterów, ich zawody i zajęcia, przedmioty i w tym wszelkie gałęzie umożliwiające organizację wyjątkowej imprezy i style architektoniczne. A wszystko to jeszcze przed wakacjami!

### Project Overdrive wstrzymywanie

Rosyjska BUKA Entertainment ogłosła, że Project Overdrive nie spełni wymogów jakościowych stawianych grom i tym samym postała go do piachu. Co ciekawe - decyzja zapada, gdy gra była w dużej części gotowa - w fazie alfa. No nic, do nie zobaczania PO.

### HoMM4 - kiedy?

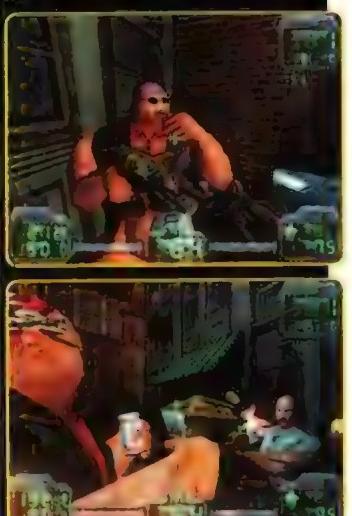
Nie będzie chyba niespodzianką dla nikogo, że New World Computing już od dobrych paru miesięcy pracuje usilnie nad kolejną odświeżoną rewelacyjną strategią fantasy - Heroes of Might and Magic. Co w niej? Zupełnie nowy angielski umożliwiający rozgrywkę w rozdzielczości nawet 1280 na 1024, poprawiona grafika trójwymiarowa, na sześćczęście, 2D i jeszcze więcej jednostek bohaterów, przedmiotów, scenariuszy. Dodatkowo autorzy gry zapowiadają przemodelowanie wszystkiego z pominięciem elementów kluczowych dla serii. Hm, czyżby nie miało się zmienić? :) I jeszcze jedno pytanie - kiedy?

### Fallout Tactics z dodatkowym CD

Nasi zachodni sąsiadzi mieli możliwość zakupienia Fallout Tactics: Brotherhood of Steel z dodatkowym krążkiem zawierającym misję bonusową. Jak się okazuje, Polacy nie będą tym razem pokrzywdzeni. Przeciwnie - teraz my dostaniemy wyciąg! Bowiem, oprócz misji, na krążku znajdzie się wersja pdf papierowego Fallouta - naturalnie w języku polskim. Słownie: nie prostszego, jak wydrukować i grać w Fallouta wszędzie tam, gdzie komputera nie stanie.

### Gore

Gore, czyli ubijalność... Nic więcej do dodania.



### 10 najlepszych 2000

Zestawienie PC Charts z całego roku 2000 wygląda następująco:

The Sims, Electronic Arts  
Who Wants To Be A Millionaire, Disney  
MP Roller Coaster Tycoon, Hasbro Interactive

**Coś Nowego**

# Z: Steel Soldiers

Wielki rozwój gier komputerowych przyniósł wiele nowych gatunków i gatunków. Tak jak i w gospodarce, gdzie nowe technologie zastępują starsze, tak nowe gatunki gier zastępują starsze. W tym numerze mamy dla Was kilka nowych gatunków gier, które z pewnością zainteresują Was.

**Qn'IK**

dziej rzecznosciówką - niesamowicie trudno było zapominać nad wszystkim, co się działo na ekranie. Tego strategii nie mogli grze wybaczyć. Zobaczmy, czy autorzy nauczyli się czegoś na starych błędach. Jednego już jestem pewien, na pewno po uruchomieniu gry nie będzie można zobaczyć żadnego samotnego pikselka na ekranie. To, co widać na screenach, w pełni oddaje, jak bardzo

zmieniły się możliwości komputerów przez te pięć lat, które dzieli datę wydania "Z" od dnia dzisiejszego. Niewątpliwie piękna grafika, wspaniała geometria terenu, niezwykła szczegółowość jednostek i wspaniały wygląd wody. Jedynie, do czego mogę się przyczepić, patrząc na screeny, to, że obiekty rzucają niezbyt ładne, bądź też w ogóle, cienie (co jednak jest argumentem, po pierwsze: naciągającym, po drugie: nienkoniecznie prawdziwym, bo screeny pochodzą z wersji beta, więc i to może się zmienić).

Akcja Z: Steel Soldiers przenosi się o 500 lat w stosunku do akcji Z. Rozgrywa się podczas konfliktu między największymi światowymi potęgami korporacyjnymi a niejaką MegaCom. Fabuła banalna, ale chyba nikt się nie spodziewał materiału na film psychologiczny. Atmosfera w grze ma być mroczna i przejmująca, choć nie pozbawiona humoru. Autorzy obiecują, że jego styl w porównaniu do "Z" zmieni się - z Beavisa&Butthead na czarny i nie-



**Diablo 2**, Neversoft  
Who Wants To Be A Millionaire 2nd Edition, Disney  
MS Age Of Empires II: Age of Kings, Microsoft  
Sim Theme Park, Electronic Arts  
The Sims Livin Large Expansion Pack, Electronic Arts  
MP Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies Expansion Pack, Hasbro Interactive  
SimCity 3000, Electronic Arts

Niespodzianki? Nie sądzę.

- **I kolejna 10 - 2000**  
...tym razem wydawców

**Wyciąga/dochód**  
Nintendo / 955 169 820 \$  
Electronic Arts / 435 493 079 \$  
Activision / 332 803 304 \$  
THQ Inc / 262 995 114 \$  
Sega / 262 494 552 \$  
Sony / 244 438 591 \$  
Midway / 135 982 929 \$  
Acclaim / 134 503 568 \$  
Capcom / 121 124 609 \$  
Infogrames Entertainment / 112 687 963 \$

• **Sony w Czerwonej Strefie**  
Sony Computer Entertainment America (SCEA) stało się szczęśliwym posiadaczem Red Zone Interactive, twórcy m.in. NFL GameDay.

• **MechWarrior 4 - nowe mapy**  
Jednym z minusów ostatniej pozycji w serii MW jest niewielka liczba odpowiednich map multimedialnych. Na szczęście dla graczy Microsoft nie spoczął na laurach po wydaniu gry i włączył nowe, m.in. dostępne aktualnie na stronie Scrub, czyli ogromna, gorąca pustynia.

• **Team Factor**  
Zwykle starajemy się oszczędzać wari newsów dotyczących gier online-only. Tym razem jednak, w przypadku tego shootera FPP stanowiącego kolejną odpowiedź na fenomenalnego Counter-Strike'a, nie mogłem sobie dać rady. Bo i nie sposoby: cztery różne drużyny, m.in. amerykańscy Rangers, niemieccy FullSchermaegers, rosyjscy Specnaz, cztery klasy prócz żołnierza snajper,

G, która teraz zapowiadamy (Steel Soldiers), jest sequelem i z powodem może być do tej kategorii zaliczona. Bo ktoś, poza hardcore'owymi miłośnikami ertesów, pamięta jeszcze (nie mówiąc o graniu) gry o niezwykłe łatwym do zapamiętania i zarazem niewiele mówiącym tytułe: "Z"? Założę się, że niewielu,



wany na jedynce (choć raczej nie w inteligencji wroga widziałem jej trudność), to jednak zostanie ona odpowiednio dostrojona do nowych warunków, szczególnie terenowych. W każdej, szanując, się strategii czasu rzeczywistego nie może też zabraknąć cutscenek, które pojawiają się między misjami. Jakość tych filmów gwarantują ludzie z AudioMotion.

Cała gra zawiera się w ponad 30 misjach w sześciu różnych światach, z których każdy charakteryzuje się całkowicie odmienną od innych geografią (nie mówiąc już o wyglądzie): od krajobrazów pustynnych po gęste lasy tropikalne. Niszczą kolejne bazy wroga, będzie można za pomocą jednostek, które potrafią atakować nie tylko na ziemi, ale i z powietrza oraz wodą (oczywiście nie raz!). Sam teren również może stanowić zagrożenie, zwiszcząc podczas wybuchów wulkanów (tak!) czy powodzi. To najlepiej świadczy o tym, że miejsce na własną bazę należy wybierać niezwykle starannie. Niestety, w grze nie będzie możliwości całkowitej dowolności "space rowania" kamery, jak to miało miejsce chociażby w "Bravehearts" (gdzie można było zajrzeć Szkotom pod kiltę).

Nakończenie powiem jeszcze dwa słowa o dźwięku i muzyce. W pierwszej odsłonie Z muzykę zapisano w formacie midi, na szczęście autorzy zrezygnowali teraz z tej "wspaniałej" opcji, zastępując ją istnym majstersztukiem. Muzyka zamplementowana w Steel Soldiers zrobiona jest na tzw. Digital Interactive Music Engine (DIME), co ma gwarantować jakość zbliżoną do CD Audio. Jeśli zaś chodzi o sam styl, w jakim napisane są ścieżki muzyczne, to mają to być ciężkie i mocne elektroniczne dźwięki zmieniające się w czasie akcji i powodujące wzrost adrenaliny. A wszystko po to, żeby się nam lepiej zabijało wrogów...

Naturalnie w takiej grze nie mogło zabraknąć opcji gry wielosobowej. Cracze, których może być maksymalnie osiem, będą mogli się spotkać na jednej z dwudziestu misji. Ponoć Z: SS pozwoli na bardzo dobrą i szeroką możliwość konfiguracji rozgrywki.

Gra pojawi się na wiosnę, więc już niedługo. Fani Z już powinny zbierać pieniądze, a ci, którzy nie lubią strategii, w których nacisk położony jest na szybkie klikanie myszą, mogą się wstrzymać, aż pojawi się pełna wersja - i co za tym idzie - recenzja.

**Z: Steel Soldiers**  
**The Bitmap Brothers**

**Coś Nowego**

specjalnych materiałów wybuchowych i oczywiście zwiadowca, a ponadto 40 rodzajów broni. Enjoy więc.



• **Zulu War**  
Twisty Productions ogłosiło oficjalnie tytuł nowej historycznej strategii turowej Zulu War, bujętakim tytulem będzie jawnie się ona w annałach gier komputerowych, pozwoli wziąć udział w wojnie brytyjsko-zuluskiej w sposób porównajnie najbardziej realny, bez potrzeby malowania się w barwach wojenne i chwytania lufy w dloni. Pulse Walk zostały oddane z 95-procentową dokładnością (chłopaki nie tylko przejechali się na miejscu, ale i posturowali żródła), ważną rolę odgrywają będzie morele i zmęczenie, o ile podstawowych rzeczą jak pogoda nie wpominała. Co ciekawe, Twisty zapowiada utworzenie ligi Zulu War, a nawet organizację turniejową! To wszystko jednak oczepioło się na listopadzie 2001.

**Electronic Arts wydawca Battlefield 1942**

Czyby kiedyś przyszło wam szukać, kto takie zamierza wydać na świat Battlefield 1942, strategię pozwalającą na szeroki wybór w dziedzinie IWW, lądzie, powodzie, napowietrznej, podpowietrznej, ze względu to Electronic Arts.

• **Real War**  
Simon & Schuster ogłosili datę premiery Real War, gry tworzonej na podstawie programu szkoleniowego U.S. Army. Pozwoli ona na wcielenie się w głównodowodzącego, sprawdzającego swoje kompetencje i skuteczność sprzętu (ponad 40 jednostek, m.in. M1A1, ale i F16 czy

**Coś Nowego**

B52! w czasie współczesnego konfliktu zbrojnego (łącznie 12 obszernych scenariuszy). Data premiery Prawdziwej Wojny - 2001



• Black Element Software odkrywa Nefandusa

Czescy bracia coraz śmiej wkracają na scenę zajmowaną przez twórców gier, które podobały się nie tylko im (stowarzyszenie: gier dobrych). Kolejnym tego przykładem jest ujawniony przez Black Element Software Nefandus: The Wrath of Angels. Nefandus jest grą mieszczącą się w (pojemnym) określaniu 3D action-adventure, nawiązującą klimatem do hitów pokroju Alone of the Dark czy Resident Evil. Stowarzyszenie: latem rozegra się horror!...



• Cycling Manager

Zimą królowały narty do skoków, jednak wraz z wiosennym słońcem budziły się senymenty do rowerów. Temu naprzeciw wychodzi francuski Cyanide i ich Cycling Manager, czyli menedżer teamu kolarskiego (Mróz?). Zadaniem graczy będzie przygotować kolarzy do największych imprez kolarskich, m.in. Giro d'Italia czy Tour de France. Ot, ciekawostka.



• WEB Corp. = ARUSH Ent.

World Entertainment Broadcast (WEB) Corp. zmienił nazwę na ARUSH Entertainment.



**Od dłuższego czasu na rynku polskich gier komputerowych nie pojawiło się właściwie nic ciekawego. Przez całe lata nie mialiśmy szans na zaistnienie na zachodnim rynku, nie mówiąc już o doprowadzeniu tamtejszych produktów. Jednak ostatnio pojawiła się szansa na zmianę tej sytuacji. Jest nowy produkt firm: Coda oraz wE OPEN eYES, który nosi tytuł Starmageddon.**

shAdOw

Rzepuszczam, że firmę Coda znają wszyscy i nie muszę jej przedstawiać. Jeżeli jednak chodzi o tę drugą - w skrócie WOE - muszę zaznaczyć, że nie osiągnęli oni jeszcze większych sukcesów. Jednak mają wykwalifikowanych programistów, którzy pracują już nad tym projektem od dłuższego czasu. Ponadto wypadaoby nadmienić, że to przecież właśnie małe firmy mają często najbardziej oryginalne pomysły. Dlatego uważam, że warto przyjrzeć się ich nowemu produktowi, jakim jest Starmageddon.

Będzie to strategia czasu rzeczywistego (RTS), w której zostaną połączone elementy z gier: Homeworld: Cataclysm oraz Command & Conquer: Red Alert 2. Nie będzie to jednak kolejna typowa "odsmażanka", bowiem autory wprowadzili również wiele nowych funkcji, dzięki którym gra ma charakteryzować się wysokim poziomem grywalności. Wiadomo, że jej akcja będzie rozgrywała się w kosmosie. Do wyboru będziemy mieli trzy

domo - to dopiero początek). Starmageddon będzie wykorzystywał, oczywiście, akceleratorzy graficzne, korzystając z technologii OpenGL. Gra wymaga minimalnie: PII 233, 64 MB z 16 MB kartą graficzną, jednak w celu osiągnięcia przyzwoitej rozdzielczości i wysokich detali nasz komputer będzie musiał być wyposażony przy najmniej w PII 500, 128 MB oraz 32 megową kartą graficzną. Ponadto gra będzie wykorzystywała Direct 3D Sound, EAX i nowo wprowadzane technologie w procesorze PIII.

Podsumowując rozoważania na powyższy temat, należy podkreślić, że Starmageddon to niezwykle ciekawy i POLSKI (no tak, tak!) projekt. Budzi on w umysłach wielu ludzi nadzieję na to, że już wkrótce będziemy mogli być świadkami tego, co dotychczas było dla polskich wydawców nieosiągalne. Tego, że ich dzieło pojawi się również za granicą i że będzie miało szansę pobić wszelkie rekordy w rankingach TOP 10. Zanim jednak do tego dojdzie, minie jeszcze kilka miesięcy. □

**WARTO WIEDZIEĆ:**

**Starmageddon mimo tak rychlego pojawienia się bez żadnych wcześniejszych zapowiedzi, ma o wiele dłuższą historię, niż się zdaje. Wcześniej miał ukazać się również pod nazwami: PROJECT E.V.A oraz GENOCIDE. Co ciekawsze - z początku autorzy nie planowali, że wydadzą strategię czasu rzeczywistego.**

Strona domowa:  
<http://www.starmageddon-online.com/>

na maksymalnie trzech osobnych planszach, połączonych specjalnymi tunelemi podprzestrzennymi. Wszystko to będzie również bardzo proste w obsłudze (to nawiązanie do Red Alerta 2) i rozwiązane w ten sam funkcjonalny sposób od strony wizualnej.

W tym miejscu muszę zwrócić szczególną uwagę na oprawę graficzną i szczerze pochwalić autorów gry. Otóż, jak już zdążyłem się zoriento-

wać, wszelkie efekty, takie jak choćby animacje, będą bardzo szczegółowo i starannie dopracowane (widac to już na screenach, a z tego, co wi-

**Starmageddon  
wE OPEN eYES**

# Konkurs

## CD-ACTION®

Konkurs przeznaczony jest raczej dla wiernych i starych czytelników CDA, gdyż będzie się odwoływał do raczej już archiwalnych numerów pisma. Ale jeśli czujesz się na siłach... (Ostrzegamy, że niektóre pytania będą dużo trudniejsze, niż to się wydaje.)

1. Ile naczelnych miał CDA w ciągu swego istnienia? (1 pkt za każde nazwisko; do tego 2 pkt. za wymienienie wszystkich bez wyjątku).
2. Kiedy pojawiły się pudełka na CD? (1 pkt)
3. Ile wynosiła pierwsza cena CDA? (2 pkt)
4. W którym numerze po raz pierwszy pojawił się na naszych łamach Gemini? (1 pkt)
5. Która z xywek NIE była dodatkową xywką Mr Jediego: Ciasteczkowy Potwór, R2D2, Mr Window? (2 pkt)
6. Kiedy po raz pierwszy w CDA pojawiła się rubryka Action Redaction? (1 pkt)
7. W którym numerze daliśmy po raz pierwszy więcej niż 100 stron? (1 pkt)
8. Czy daliśmy kiedyś pełną wersję gry, w której mogłeś wcielić się w czolgistę? Jeśli tak, to podaj tytuł. (2 pkt. za pełną odpowiedź)
9. Jak brzmi tytuł PIERWSZEJ gry w pełnej wersji, jaka pojawiła się na CD? (2 pkt)
10. Które z gier opisanych w nr 1/96 daliśmy później w pełnych wersjach? (2 pkt)

**Uwaga:** wygrywa ten, kto **bez błędów** odpowie na wszystkie pytania. Jeśli takowego nie będzie lub będzie ich więcej, **wylosujemy laureata** wśród tych, którzy zdobędą największą liczbę punktów.

Odpowiedzi na te pytania możecie (WYJĄTKOWO) nadsyłać TAKŻE listami. W każdym razie, na kopercie, kartce czy subiekcie e-maila powinien być dopisek: **JUBILEUSZ**. Odpowiedzi nadsyajcie do końca kwietnia. Nagrodą główną będzie czytnik płyt **DVD**. Przewidujemy też nagrody pocieszenia - różnorakie akcesoria komputerowe.

**Coś Nowego****• Diablo II dodatek - nazwany**

Zapowiedany przez nas do znalezienia dodatek do ubiegłorocznego hitu (ponad 2 750 000 egz.) - Diablo II - otrzymał wreszcie nazwę. Zwała się będzie Izgoda zeszła z przeciemiem, jakie co pewien czas rozchodziły się po Sieci i Lord of Destruction, czyli po naszym - Pan Zniszczenia. Pan Zniszczenia pojawi się latem.

**• Adventure Pinball: Forgotten Island**

Jeszcze nie było dotąd gatunku gier, którego chcieliśmy przedstawić nie został stworzony w dobercu o engine Unreal ażż Unreal Tournament, to byłby to z pewnością pinball. Do czasu jednak, gdy EA sposobi się do wydania Adventure Pinball: Forgotten Island, "świat" zaś w nim przedstawiony tworzyć się będzie właśnie dzięki mocy UT! Warto dodać, że tak naprawdę nie będzie to klasyczny sol, co jednak oznacza stonowanie "pinball nowej generacji", nie zemierzamy nawet próbować zegrywać... Zresztą premiera jeszcze wiosną.



**• FF - plany na przyszłość**  
Nierozumiał dla mnie fenomen Final Fantasy trwa. Square zapowiadają już dwa kolejne tytuły tej serii, i o ile FF11 ma być grą raczej multyplayerową, o tyle FF12 powróci do stałych, sprawczonych już wzorców.

**• Primal Prey**

Wyżej informowaliśmy o powstaniu ARUSH Entertainment. Pierwszą grą wydaną pod tą właściwie nazwą będzie... tadaam! - symulator pełnowymiarowy w czasach dinozaurów. Primal Prey tworzony jest przez - do zdumienia - Sunstorm Interactive, twórców marki Deer Hunter. Tym

# NFS: Motor City Online



Gracze już dawno przyczyniali się do tego, że każda kolejna samochodówka z serii NFS staje się przebojem. NFS: Porsche 2000, która ukazała się w maju zeszłego roku, według większości wielbicieli gatunku nadal znajduje się na szczycie. Jednak już niedługo możemy się spodziewać następnej odslony tej wspaniałej gry. Zobaczmy, czy NFS: Motor City Online zdobędzie taką popularność jak jej poprzednicy.

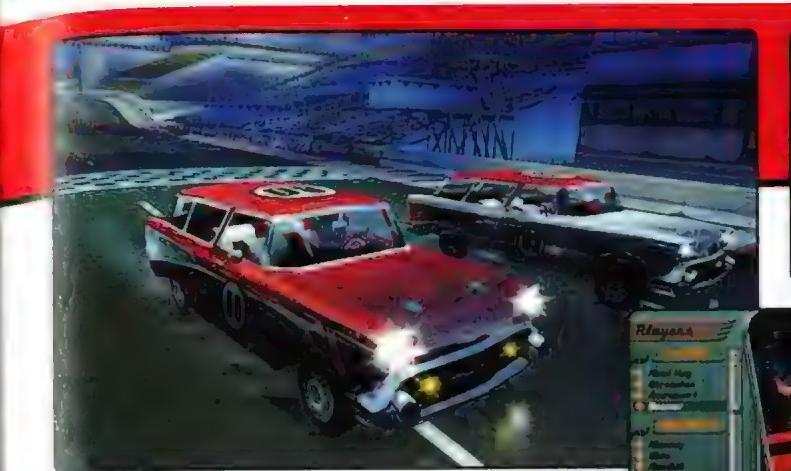
Gregor

**W**Internetecie już od dawna można było usłyszeć o zbliżającej się kontynuacji. Wiadomo było, że cała akcja gry będzie się toczyć w przeszłości. Wiadomo było także, że do dyspozycji będziemy mieć wozy z tamtego okresu (od lat 40 do 70-tych XX wieku np. Cadillac Eldorado czy Chevrolet Impala). Mało być ponad 40, lecz należy się liczyć z tym, że do dyspozycji będziemy mieć kilka odmian jednego modelu (np. inny rocznik). Ich moc wykorzystamy, nie tylko jeżdżąc po ulicach miasta, ale także na dłużuzych podmiejskich trasach, torach typu drag i wielu innych.

Gra będzie opierać się na znanym nam już trybie Career, z tym że wszystko będzie toczyć się online z żywym przeciwnikiem. Chyba nikomu nie trzeba mówić, co to znaczy. Otóż człowiek (podobno) jest intelligentniejszy od komputera. I właśnie ta różnica będzie stanowić o tym, że w MCO będą grać wyłącznie maniacy, tzn. osoby, które spędzają nad grą połowę swego życia. Feee... chyba trochę przesadziłem... W grę będzie

czyć. Jednym słowem: tylko i wyłącznie rozgrywka sieciowa (miało być jedno słowo, ale jakoś nie wyszło). Wielu graczy ludziło się jeszcze, że może EA zmieni zdanie, lecz na nic takiego się już nie zapowiada. Trochę jest to denerwujące, bo nawet opcja treningu będzie dostępna tylko przez Internet...

I wszystko byłoby OK, gdyby nie to, że w połowie ubiegłego roku EA dodała do tytułu wyraz - ONLINE. Co to znaczy, to chyba nie trzeba tłumaczyć.



kasę lub samochód - ach ten wirtualny hazard. Kolejną opcję nowego NFS jest założenie klubu i stworzenie własnej, zgranej paczki. Przypomina to nieco ligę QZ czy innej gry FPP. Z tym że tutaj wszystko toczy się bez plzweju krwi:). Można rozgrywać walki między klubami, jednak ta opcja także będzie dostępna tylko dla najlepszych.

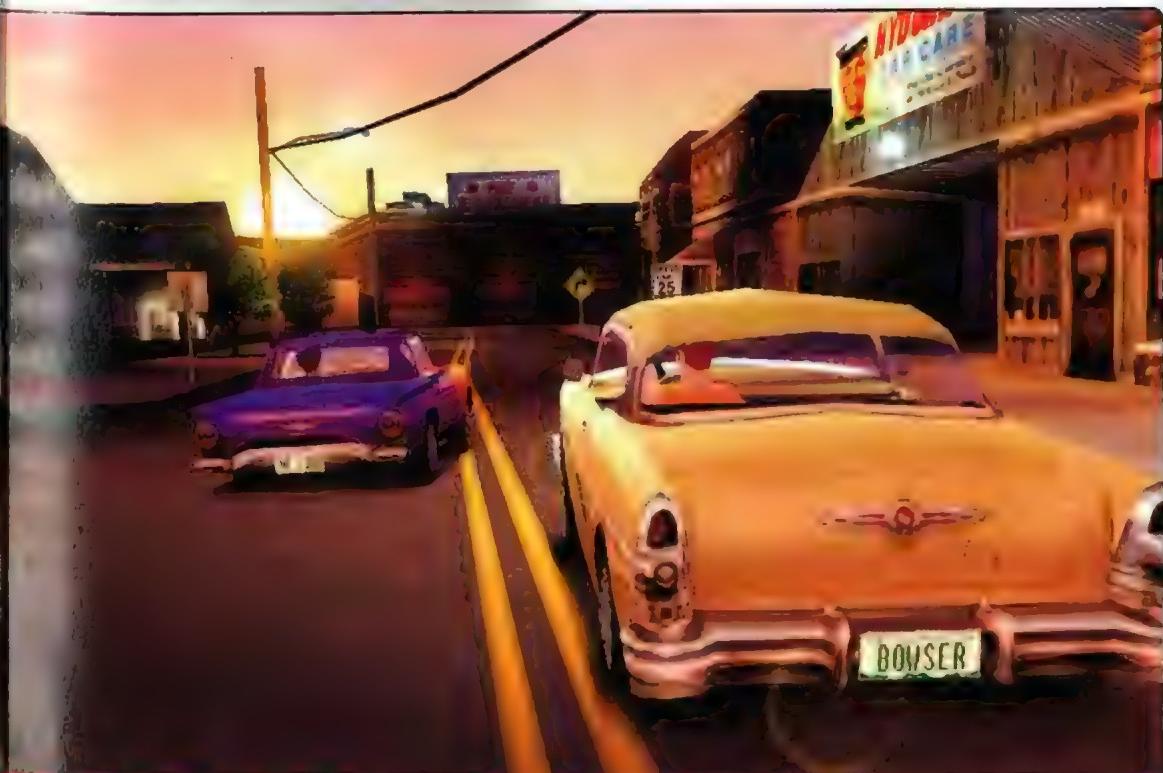
Tak więc mamy już ogólny obraz tego, czego można się spodziewać. Krótko mówiąc: jeżdzimy, zarabiamy kasę, odrasuwujemy samochód, kupujemy następny i tak w kółko. Lecz, jak już wspomniałem, nie będzie to tyle proste. Usprawniony został bowiem też realizm gry. Nowy NFS naturalnie korzysta z tego samego engine co Porsche (np. zachowanie samochodu według czterech punktów - kot). Mieniący nieco został mechanizm zniszczeń. Chodzi o to, że części samochodu będą ulegały (w czasie jazdy) zużyciu. Dlatego po każdym wyścigu trzeba będzie zaglądać do garażu i sprawdzić, co tam słychać w naszym "złomie".

Data wydania NFS: Motor City Online nie była początkowo ustalona na IV



kwartal 2000. Termin ten został przełożony na 1-go lutego tego roku. Jednak gdy to piszę, gry nadal nie ma w sklepach. Ciekawe, czy pierwsza sieciowa samochodówka zostanie zaakceptowana przez graczy. Zapowiada się prawdziwy hit, ale nie dla wszystkich:). A wszystkim, których zmartwił fakt gry "online only", chciałbym pocieszyć, że kolejna część serii NFS będzie powrotem do NFS3 i 4, a grafika i realizm będą stały na poziomie NFSP2000 i MCO. Już sam tytuł wiele mówi: NFS: Hot Pursuit 2! Jest na co czekać... □

**NFS: Motor City Online**  
Electronic Arts

**Coś Nowego**

razem, jak powiedziano, gracz będzie miał możliwość nie tylko rogać, co triceratopsa i inne potwory.

**• RC Daredevil**

I kolejna gra z ARUSH Entertainment. tym razem promującą się na warstwie nie dawnej Airfix Dogfighter, czyli również mową legendę zręcznościową z zabawkowym samolotem (tym razem sterowanym radiowo) w roli głównej. Co ciekawe, gra sprawdzała się w częściach Pierwsza z nich, darmowa, powinna już leżać sobie na stronie producenta. Kolejne, po 5 dolarów każda, zawierają będą jedynie dodatkowe misje.

**• Pomówmy o Dune...**

Emperor: Battle for Dune obiecała poważnie w szczegółach wyjaśniając tajemnice tytułu. Wiadomo już na pewno, że sequel to HTS w 3D ze porównanie, przez standartowy Abramsów i Harkonnenów, pojawią się Dostos. ze gracze będą mieli do wykonania łączną ponad 100 zadań, do wykorzystania zasób w sieci, aż 33 mapy multyplayerowe. Premiera E-BID latem.

**• Seraphim**

Czyli emulatorem być (Twiza Valkyne Studios, nie mają już wkrótce).

**• Zagłada Dinosaura?**

Dobry rok temu ogłosiliśmy, że w dinozaurów popularne również szef Fireboxa gitarę przewoźnika Skid Mayerson. Podjęty przez ten lat "strasznych jaszczurów" nazwany po prostu Dinozaur, miał wstrząśając światem. Tymczasem ani wiec, ani slychę i reaksi odgrząć się powiedzie, że... ale pozyjemy zatoczyliśmy.

**• Aqua GT**

Aqua GT to, jak sama jej nazwa wskazuje, wyjątki pojazdów z ogromnymi silnikami, rozgrywanie... na wodzie (ciekawe, jak ma się do tego rozwinięte skrótu GT). Wyciąć, Take 2, zwraca uwagę na jeden szczegół - możliwości wykorzystania w jednej grze wielu monitorów, co pozwoli np. na rozmawianie się wokół siebie. Czyby pierwsza jaskółka?

**• Unreal 2 tuż, tuż!**

No, że rok, ale co już przecież niedługo...) Z pośrednich wiadomości Epic przygotowuje również tajemniczy Unreal Warlock. O tym ostatnim jednak naprawdę nie wiadomo nic.

# Runaway: A Road Adventure

Pięśni żałobne, długie żałoby przy księżyku, egzorczyzmy czy nawet przepołonne lapówki nie są w stanie zmienić jednego okrutnego faktu. Oldschoolowe przygódówki

Przejdź

On-line

**A**czyja to wina? Nas, graczy Wszyscy, którzy zamiast kupić w sklepie swoją ulubioną grę z tego gatunku skorzystali z usług pirackich, niech lepiej modli się o zbawienie, bo przyczynili się do upadku jednej z najszczepniejszych odnógi popkultury. Wydawcom przestało się opłacać inwestowanie w gry, które nie tylko przynoszą m.in. małe zyski, ale nawet czasem straty. Bliską takiego stanu rzeczy była niedoceniana Toon-Studio, o której teraz mało kto pamięta. Zostaje tylko płacz i zgrzytanie zębów.

Najlepiej takie to jeszcze nie jest, zdarzają się czasem pereki, które pozwalają patrzyć bardziej optymistycznie w przyszłość. Do takich niewątpliwie mogą zaliczyć nową grę: Pendulo Studio - Runaway: A Road Adventure, która zostanie wydana w Polsce za sprawą Tooware. Jak pewnie wszyscy się już żerują i - czy to z powyższego tekstu, czy patrząc na screeny - gra ta jest klasyczna prosta (a jak pisał Norw o tym tylko rzeczy proste mogą być doskonałe) dwuwymiarowa przygódówka. Czemu tak dorożko podkreślam fakt dwuwymiarowości? Otóż uważam to za jedną z największych zalet tej gry.

Bynajmniej nie dlatego, że większość ich nie ma. Autorzy nie poszli i nałatwiającym nie dali do niej ograniczeń elementów rzecznicowych, skomplikowanych zagadek logicznych, tak typowych dla gier 3D - nie, to jest czysta, "ptaska" (a tylko ze względu na widok, nie fabułę!) gra, w której bardziej liczą się szare komórki i zdolność logicznego myślenia, aniżeli uporanie się z interfejsem. (jak miało to miejsce u mnie w przypadku gry w Grim Fandango, przygódówki wspaniałej, ale trójwymiarowej)

Bran, świeżo upięczony student właśnie pożegnał się z rodziną, gdy chciał wyraźnie siedzieć na Berkeley, gdzie planował zrobić doktorat. Szczęśliwy jechał sobie swoim samochodem, gdy nagle pojawiła się kobieta. A nie była to zwykajna, przeciętna obok kobieta. Jej niezwykłość nie polegała nawet na tym, że była niewiarygodnie piękna, ale bardziej, na tym, że uciekała przed dwoma zbytami, aby chwile wpaść pod samochód. Na dodatek jeszcze dodać, że samochód ten nie należał do nikogo innego, jak właśnie Branian... Jako że nie był bohater raczej nie należy do zimnych morderców, a pozostawianie połówionych przez niego pięknych kobiet na chodnikach nie było jego zwyczajem, zatrzymał się i postanowił jej pomóc. Gdy Gina (tak właśnie nosiła kobieta) przebił się do szpitala, zobaczyła nad sobą (nie na sobie, zaznaczam) strojnego Braniana, postanowiła uciekać. No może trochę przeznaczeniem fakty, jej naga chęć wyjść nie wzięła się z tego, że przerzuciła się z fizonomą a wybawiciela, ale ostatecznie, że jej życie było w niebezpieczenstwie. Goniąc ją ludzie należeli do mafii, która niedawno zabili jej ojca, jakś szybko zgodową. Ile jednak przez śmierć zdążył odczać córce tajemniczy krucyfiks, zaraz zaczając, żeby go pchnąć strzegą i nie dopuścić, aby wpadł w niepowołane ręce. Branian się oczywiście historią bardziej przejął i nie uwierzył w ani jedno słowo. Trochę jednak pomysłał (w końcu musiał posiadać te umiejętności, miał przecież doktorat!) i stwierdził, że jeśli to jest prawda, to iteraz oboje są w niebezpieczenstwie. Po tej konkluzji, szybko



uciekli ze szpitala, wymykając się tym samym z rąk krwawej śmierci... Tak pokroćte (?) przedstawia się fabuła R: ARA.

Gdy patrzysz na oprawę graficzną Runaway, to stwierdzam, że osiągnięty już został szczyt możliwości grafiki dwuwymiarowej. Po prostu lepiej tego zrobić już się NIE DA. Efekty światłocienia jak w grze trójwymiarowej, żadnego pikselania da się zauważyć (pewnie dlatego, że gra z Pendulo Studio korzysta z niebywałej dla przygódówki 2D rozdzielczości 1024 x 768). A Road Adventure prezentuje czystą i pięknie komiksovą grafikę, stylem bardzo przypominającą serię wykonaną przez banów z Revolution (zla many Miecz właśnie co którego w tym tekście będę się odnosić wielokrotnie). Gdyby mi ktoś powiedział, że R: ARA jest kolejnym sezonem tej serii, to patrząc na graficek uwierzyłbym w to bez mrugnięcia okiem. Podobnie zresztą perfekcyjna jest oprawa dźwiękowa. Tymczasem wyraźnie uwagę bieżącej gry nie daje mi być usłyszeć sampli mowy. Coż, zauważa się, że grą do tej pory tylko w bardzo ograniczonych, nietkniętych wersjach beta.



Runaway: A Road Adventure

Pendulo Studio

Przejdź jednak do rzeczy w przygódówkach najważniejszych - zagadek i dialogów. Będem się, że te pierwsza będą, żeby nie znaleźć do gry lajków, a przecież prostsze. Na szesnaste autorzy wynaleźli tutaj złoty środek, za co stem im niezwykły wdzięczny. (Wyjaśnij jeszcze, że nie grałem w całą grę, przeszedłem tylko niewielki jej kawałek, ale już to poprowadziło mi zorientowanie w ogólnym schemacie zagadek.) Stary wyjadacz poradzi sobie z nim bez "z przyłożenia". Chłopcy z Pendulo Studio pamiętali jednak, że ardcorowych miłośników przygódówek zostało już na tym świecie naprawdę niewielu, za ich pieniądze raczej nie wyżyna, więc wprowadzili do gry naprawdę dobrze piątki. Nie, nie posunęli się tak daleko, żeby zebrać naciągnąć F1 i przeczytać podpowiedź, czyżby dając się na sobie użyć przedmiotu się światła (a to już bywało w innych przygódówkach). Po prostu, gdy czegoś nie wiemy, pomoc nam mogą inne postacie zapytane o nasz problem. Pomoc nigdy nie będzie dostosowana, zawsze element myślenia będzie istniał. Podczas mojej krótkiej gry zdarzyło mi się utknąć na chwilę, gdy nie wiedziałem, jak naładować baterię. (To jest właśnie kwintesencja dwuwymiarowej przygódówki! Zadanie "naładuj baterię", aby uruchomić telefon, żeby otworzyć drzwi, jest po prostu wspariałe!)

Inny wadą gry nie będę wytykał, gdyż pewnie zostały one naprawione w finalnej wersji. Wspomnę tylko o tym, że zdało się mi coś zmówić - tzn. odpowiedziała na pytanie, którego nie zadalem. No i jeszcze jeden babioł, mianowicie synchronizacja mowy z ruchami ust... jest na poziomie mangi dla dzieci (jakby ktoś nie wiedział: rozwarta na pół ekranu gęba, z której o dziko wydobywają się różne słowa, zamiast przeciągającego raaaaa). Poza tym i brakiem dystansu do samej siebie, w grze błędów nie znalazłem.

Wymagania R: ARA będą nie-wysokie, oczywiście jak "niemodernistyczne standardy". Do gry wystarczy tylko P166MMX z 32 MB RAM-u - żadnych dodatkowych GeForce'ów czy innych Athlonów! No, może gra nie obrzędziaby się, gdyby komputer był zdominowany jeszcze w DVD-ROM, gdyż w postaci DVD również wydaje, co oczywiście nie oznacza, że nie będzie wersji na płytach CD. Powiem jeszcze, co obiecują autorzy: wspariałe efekty 3D wymiarowe (w dwuwymiarowej grze chęć); tanie graficzne, jak i odręczne, ok. 1/2 h najwyższej jakości animacji (fakt, te, które widziałem prezentują bardzo dobry poziom), ciągle zmieniające się kamery, z których przyjdzie nam obserwować poczynania naszej postaci. Dalej: MIP MUSIC SYSTEM - wymiast ludzi z Pendulo, to nieniemały, jał inteligentnie zmieniający się muzyka. Na naszej drodze, składającej się z około stu spotkań, z którymi będziemy mogli zamienić kilka słów (albo i kilkanaście czy kilkudziesiąt)...

Czas już kończy się. Napiszę tylko, że cieszę się, że są jeszcze maniacy, którzy wciąż robią świetnej jakości przygódówki, nie bojąc się powinione nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na środku, poganianego dowcipem, jak np. w CoMi). W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie uświadczysz. Kwestie dowcipów nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipów. Co się będzie tu szarpać - w ogóle dowcipów nie ma! Przy tym względem gra ustępuje polu Broken Swordowi (zakazanej liniil), mimo iż można go było skojarzyć z poważną (tzn. nie było gangu na

**Wojny**

A atomowy holocaust stał się faktem. Wielka wojna zabiła setki milionów ludzi i ich dobytek w radioaktywny proszek. Europa wyparowała w ułamku chwili, bezkresne stepy Rosji i lasy Syberii zamieniły się w pustynię, a jedynie, co pozostało ze świetności dawnego USA, zamknęło się w podziemnych bunkrach, by przetrwać uderzenie. Wielkie schrony dla tysięcy ludzi były jedynym miejscem, w którym ocalała technika i dziedziny funkcjonowania w społeczeństwie. Ale nie wszyscy zdolali wejść do bunkrów. I nie wszyscy zginęli w wyniku działań wojennych. Nieszczęsnicy, którzy przetrwali, zaczęli organizować życie na powierzchni po swojemu. Okupując każdy sukces tysiącami skażonych, zaczęli toczyć ze swoimi niedawnymi sąsiadami walkę o czystą wodę i energię. Tak w wielkim skrócie wygląda świat, w który przenesiły nas ludzie z Interplaya. To

czyryc i pustka wielkich wymarłych przestrzeni, otaczające nas mutacje sztukiego, co żyje, i próba wykonania piekielnie trudnej misji.

(jou) pozwala nam wcielić się w postać młodego wylitrańca, którego stano z bezpiecznego bunkra w celu znalezienia nowego egzemplarza klucza kontrolnego zaopatrującego schron w świeżą wodę. Następna istona tej kultowej gry pozwala nam poprowadzić wnuia bohatera pierwszą częścią. Tym razem naszym zadaniem było uratowanie wioski, w której się wychowawimy. Fallout Tactics zabiera nas do świata, gdy bohater pierwszej części po ukończeniu swojego zadania "zrobi ze schronu i zajmie". Płodzenie potomstwa. Najwyraźniej raz musimy uzupełnić czasową luki, jaką zafundowali nam twórcy "zgryki". Nie jest jednak prawda, że doczekaliśmy się wrednych tresek Fallout.

Wymy bowiem do czynienia z ciągą taktyczną. Wstrzymajcie się jednak z cisnieniem w kat pomiotolonego CD-Actiona. Mimo iż Broware po różnych metamorfozach zajęło się robieniem ciekowych roleplayów i maja falloutową schedę ludziom z Nicem Force, to nowi spadkobiercy okazały się ludźmi bardzo zdumitymi. Muszę jednak roszarować miłośników szwendania się po opuszczonych świątyniach zonach - to nie jest Fallout 3! Nie znajdziemy tutaj rozpaczliwych poszukiwań zaginionych artefaktów, gonitwy za uciekającym wasem, czy serii questów kowających myczki skwarki w zupie. Zajmujemy się tylko i wyłącznie militarnym aspektem walki o przetrwanie.

którzy poprzednie części gry znają, zapewne (nie ZAPEWNE, oni NA WNO) wiedzą, co to jest Brotherhood of Steel. W skomplikowanej historii losów społeczności, które opuściły bunkry, gdy promienio-

geroj posiada określona płeć, wiek i kilkadziesiąt cech, na które mogą wpływać. Osiem podstawowych umiejętności, jakie przydają się na co dzień - skradanie się, włamanie, leczenie, ustawianie pułapek... Podczas gry zmieniają się one w zależności od postępów, jakie czyni w czasie wykonywania misji. Każdy zabity przeciwnik, wyłamane drzwi i rozwiążona zagadka to kilka, czasami kilkaset punktów doświadczenia. Gdy zgrany system podnoszenia poziomu zaawansowania postaci nagradza gracza, dając mu do rozdysponowania kilka następnych punktów, gdy prowadzona przez niego postać przekroczy kolejny próg doświadczenia. Dzięki tej puli możemy wpływać na specjalizację naszego bohatera, poprawiając umiejętności strzeleckie (w kilkunastu



dziedzinach), charyzmy, zdolności leczenia i naprawiania etc. Jak z powyższego wynika, mamy tutaj do czynienia z samonapędzającym układem zamkniętym, tak ukochanym przez wszystkich maniaków gier fabularnych: więcej wykonanych zadań - większe profity. Gracz może w ten sposób wpływać na wszystkich członków swego oddziału.

Naszą ekipę możemy wybrać spośród ponad trzystu oferowanych nam przez komputer żołnierzy. Od razu wi-

enie spadło do akceptowanego poziomu, znalazło się i tytuły Bractwo i Bractwo. Jak się okazało, bardzo często założenia schronów rekrutowano ze specjalistów zajmujących się jedną dziedziną - Bractwo to resztki armii USA. Jedyni w bezmiarze radioaktywności ludzie, których wyposażenie i wiedza dotyczą o losach sąsiednich osad. Żołnierzy tej zhierarchizowanej społeczności poznaliśmy podczas prowadzenia działań w Fallout 1. Krawo rozprawiali się z opONENTAMI, ale nie byli bezmyślnymi żołdakami czyniącymi na gotówkę i żywność. Zachowali szczątki dawnej światności i zmierzały do restytucji dawnego porządku - wielkiego państwa z dobrze działającymi służbami publicznymi. Bezwzględnie niszczyli mutantów i bandy raidersów plażących osiedla, wspierali naszego bohatera kilkakrotnie i choć ich oschłość nie budziła zachwytu, zawsze sprawiali wrażenie profesjonalistów i ludzi honoru.



dać, że specjalizacja jest tym, co decyduje o sukcesie w świecie FT: BOS. Dwóch, trzech grenadierów wyspecjalizowanych w walkach na średnim i bliskim dystansie, sniper, lekarz i zwiadowca - oto dramatyczna drużyna może wiele zdziałać, staną bowiem przed nią zadania piekielnie zróżnicowane. Tutaj dochodzimy do terenu działań w FT. Oczywiście będzie to zniszczona atakiem nuklearnym Ameryka... konkrety? Proszę bardzo - pas pustkowi między Chicago i Denver. Tam właśnie znajdują się bazy Bractwa i jego cele. Nie dane nam będzie zarządzać stroną ekonomiczną Vaultów (a szkoda!), skupimy się na wojskowym wydzielaniu.





Uzbrojenie w FT jest tym, co tygrysy pokochają najbardziej. Zaczynamy od klasycznych zabawek, jakich pełno teraz w filmach sensacyjnych. Półautomatyczne Heklery, przerabiane amerykańskie M16 i M4, pańiącejące II wojnę światową niemieckie MP38, krótkie Colty, stare Enfieldy i Garandy.. długo by wymieniać. Oczywiście nie zabraknie ukochanego "kafasa". Bron automatyczna to ciękie, lecz mordercze miniguny, stareńki Breny i Lewisy, a także nowocześniejsze M60 czy Steyer AUG. Typów amunicji, granatów ręcznych, broni białej nawet nie odważę się wyliczać - łącznie mamy ponad setkę typów uzbrojenia druzyny piechoty. Oczywiście zwiększa się także ilość opancerzenia, jakie możemy wsadzić na plecy naszym żołnierzom. Klasyczne zbroje, różniące się od siebie grubością pancerza czy ilością naciągniętego rzemienia, muszą ustąpić polu lepszym zabawkom - z własnym źródłem zasilania, których szczytowym osiągnięciem jest zbroja klasy Tesla.



Najlepsze zachowałem na koniec - pojawiły się wreszcie pojazdy bojowe! Oczywiście lekkie zwiodowcze "wanny" czy lekko opancerzone pojazdy transportowe nie są warte wspomnienia. Najwyraźniejsze to ciężkie wozy bojowe wyposażone w broń maszynową i... czołgi! To, co widzieliśmy, jako żywo przypomina stareńskiego Shermana, pamiętającego jeszcze II wojnę światową. Zamocowano na nim dodatkowy pancerz i kaem Browninga, co czyni zeń jedną z najlepszych zabawek w grze. Oczywiście nie zapomniano o stworzeniu broni przeciwpancernej - doskonale znany w Ukladzie Warszawskim RPG-7 święci triumfy w najlepsze, a amerykańska bazooka jest jego doskonałym uzupełnieniem.

Teren jest dla żołnierza tym, czym chińskie mieszkańców regenerujące dla szanującego się re-



znamy z klasycznych Falloutów, posły w zapomnienie. Porozrzucane gdzieś chałupy i kilka szwendzących się psów to widoczek a la Chełmoński - FT holędzie rozgnięcie nam czaszki płatnią roszpużających się parterowych lepianek. Tworzą one bardzo często piekielne załuki, których przejście będzie nas kosztowało sporo krwi. Na szczęście nie zapomniano także o okolicznych wzgórzach, podziemnych instalacjach, starych kompleksach fabrycznych czy warownych obozach przeciwnika. Mapy będą znacznie większe od tych, które znamy - dotyczy to niestety tylko konkretnych lokalizacji bojowych, które momentami potrafią się zmienić w prawdziwy labirynt.

Ponieważ autorom najwyraźniej zależało również na wizualnym zachowaniu spójności z resztą serii, nadal będziemy mieli do czynienia z izometrycznym rzutem na pole walki. Całość terenu to prerenderowane 2D, po którym będą się poruszały podobnie wykonane posta-

daktora. Większość spośród dwudziestu misji, jakie przyjdzie nam stoczyć w trybie single-player, będzie myśmy wykonywać w terenie o dość gęstej zabudowie. Wioski, jakie

po długiej zabawie z betą FT muszę stwierdzić, że szukuję się naprawdę piękny produkt. Nie jest to, że prawda, Fallout 3, którego rozpasanie pozwoliłoby spędzić wiele tygodni na odkrywaniu smaczków fabuły, ale mogę jednak z czystym sumieniem powiedzieć: nic straconego! Jak dobrze pójdzie, doczekamy się za jakiś czas prawdziwej "trójeczki", zaś FT w polskiej wersji językowej (CD Projekt gwarantuje doskonałą jakość spolszczenia) da nam dziesiątki godzin bytowania i podbijania w świecie atomowej pozogi. □



## Męstwo, odwaga i honor w starciu z mrocznymi siłami magii

12 unikalnych kombinacji ataku dla każdego z bohaterów  
Dwa różne światy, w każdym pięć aren bojowych  
20 przeciwników, liczne dodatkowe postacie  
Dwa tryby gry: przygoda oraz walka  
Prędkość 15 minut sekwencji filmowych.

**TROJĘ BOHATERÓW  
TRZY PRZYGODY  
JEDEN WSPÓŁNY CEL...**

**RESURRECTION**  
**POWRÓT CZARNEGO SMOKA**

DAIKO      GAU      DOMÉNICUS

**dinamic**  
MULTIMEDIA

**NÉBULA**

wkrótce w sprzedaży  
za 79 zł

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl, email: sales@topware.pl

Copyright 2000 Dinamic Multimedia, S.A. Developed by Nebula Entertainment, S.L. Wszelkie prawa zastrzeżone.

**TopWare**  
INTERACTIVE

# TROPICO

"Historia wszystkich dotychczasowych społeczeństw jest historią walk klasowych. (...) Walka za każdym razem kończyła się rewolucyjnym przeobrażeniem całego społeczeństwa albo wspólną zagładą walczących klas." (K. Marks, F. Engels: Manifest komunistyczny)

Króli

**W**brew pozorom cytat ten doskonale pasuje do najnowszej produkcji, jaką przygotowali dla nas ludzie z firmy PopTop. Tropico, bo taki nosi tytuł, jest symulacją życia dyktatora. Akcja gry rozpoczyna się w 1950, a kończy około 1970 roku. Ten okres każdy z was powinien skojarzyć z wyściem zbrojeni, walką o wpływy i rywalizacją dwóch mocarstw: czerwonego gigancówka - ZSRR, oraz krwiżerczych imperialistów - USA. Tropico nie jest jednak gra poświęcona Stalinowi. Jak sama nazwa wskazuje, nasze rządy będą zaiste "tropikalne". Wcielimy się tutaj w postać przywódcy małego karibskiego państwa położonego na tropikalnej wyspie. Przyznam, że taki pomysł jest naprawdę rozsądny i wygląda dość obiecująco.

O tym najnowszym tytule PopTop-u słyszałem już bardzo dużo. Wielu fanów gier wychodzących z tej firmy (w Polsce także) zajęło się prowadzeniem oficjalnych serwisów w Internecie. Śledziłem je dość dokładnie, pochłaniając każdą nową informację, choćby najmniej istotną. Nawet nie wyobrażacie sobie, jak bardzo ucieszył mnie fakt, że będę



się postarało. Mamy tu możliwość dowolnego skonfigurowania parametrów naszej wysepki. Tutaj podejmujemy decyzję, jak obfita roślinność ma występować na wyspie, jak dużo wody ma ją otaczać. Określamy także ilość zasobów naturalnych oraz stan początkowy populacji. Możliwości zmian parametrów jest naprawdę dużo. Większość czynników wpływa na stopień trudności rozgrywki. Dzięki temu każdy gracz - nawet początkujący polityk - będzie mógł w Tropico rządzić i budować (ewentualnie niszczyć i dyktować). Jednak prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero w momencie, gdy zaczynamy kreować swoją postać. Naszego dyktatora możemy wybrać spośród kilku dostępnych lub stworzyć własnego i niepowtarzalnego. Warto przejrzeć przygotowane, fikcyjne postacie, gdyż niektóre z nich zadziwiająco przypominają... zresztą, sami zobaczycie. Myśl jednak, że każdy woli własnego, indywidualnego i doskonałego superdyktatora niż jakąś historyczną kreaturę.

Kreując naszego bohatera, musimy określić, jaką miał przeszłość, gdzie się kształcił. Tutaj należy wspomnieć, że duży wpływ na przyszłą rozgrywkę ma wybór studiów w jednym z mocarstw (USA i ZSRR). Oczywiście można zagrać także prostym człekiem z ludu, który "swymi rękami" dopomoże rodakom. Określamy także kwalifikacje naszego "pupila", jego dążenia i cele, jakie pragnie zrealizować. Na koniec dobieramy sobie kilka zalet i wad. I już! Tworzenie naszego podopiecznego jest bardzo przejrzyste i przyjemne. Przypomina troszkę sposob krewowania postaci w grach roleplayowych. Uważam, że takie rozwiązanie jest jak najbardziej słusze. Pozwala graczu na dokładniejsze poznanie postaci, którą będzie kierował. Oprócz tego Lzmysławia ludziom, że osoba będąca przywódcą - DYKTATOREM - musi posiadać zestaw pewnych właściwych dyktatorów - cech. Ich brak spycha człowieka do pozycji



miał przyjemność podzielić się z wami pierwszymi wrażeniami związonymi z tym programem.

Beta, jak to beta, instalowała się dość opornie. W końcu, gdy program instalacyjny rzucił całą zawartość płyty na mojego biednego twardzika, mogłem obejrzeć sympatyczne intro. Nie było w nim dźwięku - ale ostrzegali o tym w read.me, więc nie związałem na komplikacje, przystąpiłem do konfigurowania programu. W tym etapie gry naprawdę

zczętnego, bo przecież nie każdy musi być "panem i władcą" (no, chyba że zagra w Tropico).

miejscie jeszcze doskonale Railroad Tycoon albo - lepiej - drugą część gry. Jeśli tak, to po uruchomieniu Tropico od razu zauważycie, że wykorzystano tutaj ten sam, aczkolwiek podrasowany, silnik. Program obsługuje rozdzielcość od 640 x 480 do 1600 x 1200 w ładnym 32-bitowym kolorze. Nie jest to może coś wielkiego, ale jak na grę ekonomiczną zupełnie wystarcza. Nawet w najniższych rozdzielcościach gra wygląda bardzo ładnie. Oczywiście w stosunku do RTS mianie uległo wiele rzeczy. Przed wszystkim pojawiły się animowane dziki. Wśród nich znajdują się przedstawiciele 35 różnych zawodów,



in, bankierzy, robotnicy, turyści, studenci, mamusie, dzieci itd., itp. ista jest naprawdę obszerna i nie sposób wymieniać wszystkich zawodów. Nie jest to też chyba potrzebne, przecież wszyscy wiedzą, jakie wody obowiązują w znanym nam świecie. Warto natomiast zaznaczyć, że każda z postaci żyć będzie swoim własnym życiem, a to całkiem zjazmie zwiększy wymagania stawiane naszemu komputerowi. Przy tym: im więcej mieszkańców mamy na wyspie, tym mocniejszego procesora potrzebujemy...

Dodatkowo (prawdopodobnie ze względów technicznych, a nie szowiniestycznych) większość profesji będzie podzielona na typowo męskie i żeńskie. Mężczyźni będą monopolistami w zawodach takich jak górnicy, bankierzy, dokerzy i księża. Pleć piękna natomiast chwyta się będzie takich zawodów jak nauczyciel, lekarz, dziennikarz lub prostytutka (tak, tak, męskie szowiniestyczne świnie z tych pracowników PopTop-u). Kilka zawodów, takich jak pracownik fabryki lub rolnik, będą mogli wykonywać wszyscy bez wyjątku. Oczywiście, niezależnie od płci, "tropicanie" będą mogli się stać studentami, dziećmi lub bezrobotnymi.

Jeśli chodzi o oprawę dźwiękową, to naprawdę dzisiaj nie mogę was zbyt wiele o niej powiedzieć. W wersji, jaką otrzymałem, muzyka i efekty dźwiękowe były zdecydowanie niedopracowane, można się nawet pomyśleć o stwierdzeniu, że praktycznie nie istniały. Oczywiście w grach, które stawiają tak duży nacisk na elementy ekonomiczne i gospodarcze, nie jest to sprawą najistotniejszą. Miejmy jednak nadzieję, że autorzy uraczą nas przyjemną oprawą zarówno dźwiękową, jak i graficzną.

Gra rozpoczęliśmy zaraz po objęciu władzy. Nasze państwo na początku jest małe, mamy niewiele ludzi i słabutkie zaplecze gospodarcze, o

# TROPICO

zabudowaniu nie wspominając. Nie inaczej przedstawia się sprawa naszych "dyktorskich" finansów. Nie ma tego duzo i dlatego początkowo inwestycje muszą być przemyślane. Pomimo że rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, to nie można tutaj działać tak szybko jak w RTS-ach. Należy także wspomnieć, że budowa fabryki to duża inwestycja i do tego czasochłonna. W Tropico możemy budować właściwie wszystko, ale należy pamiętać, że budowanie lotniska to nie to samo co budowa małego domku. Czas potrzebny na to, by nasze państwo zapiąłniło się kamienicami, luksusowymi rezydencjami, kościołami, fabrykami, tartakami, szkołami, plantacjami, hotelami itd.. jest naprawdę ogromny. Szczerze mówiąc, to - jak dla mnie - ograniczona liczba budynków (w wersji beta) była wystarczająca. Jednak ludzie i budynki to nie wszystko. W Tropico najważniejsza jest polityka.

Naszym państwem zarządzamy, wydając odpowiednie dekrety. Dziękim możemy decydować o podatkach czy nowych inwestycjach. Pozwala nam także na wyrafinowane działania, broniące naszego "stołka". Za pomocą odpowiedniego dekretu możemy zamykać w więzieniu lub skazać na banię. Pamiętać jednak należy, że im bardziej będziemy prześladować społeczeństwo, tym bardziej prawdopodobna jest rewolucja lub masowe ucieczki z kraju. Do tego nie wolno dopuścić, bo wtedy nawet nasze konto w Szwajcarii nam nie pomoże - rozniewany tłum to nie przelewy. Jeśli nie chcesz, by naród zbytnio cię nie niepokoił, warto zawsze pomyśleć o zbudowaniu silnej tajnej policji - made by Beria - oraz o ciągłym umacnianiu sił wojskowych (pamiętaj jednak o przestrzędzie dziedzika Stalina: każdy generał także może być niebezpieczny).

Naszym głównym celem podczas rozgrywki w Tropico będzie tworzenie stabilnego i silnego wewnętrznego państwa. W tym celu możemy wybudować ponad sto różnych budynków. W grze nie można nastawiać się na wszystkie możliwe formy zarabiania pieniędzy. Musimy tu wybierać pomiędzy przemysłem, górnictwem, rolnictwem a turystyką. My decydujemy, który ze sposobów będzie lepszy dla formowania gospodarki naszego państwa.



I pamiętajcie - nigdy nie można pozwolić, by żądza imperialistycznych zielonych papierków (z twarzami krwiżerczych kapitalistów) przyjęła się rzeczywiście problemy waszego kraju.

W ten otwarty sposób obrnęliśmy do końca. Na zakończenie nie wypada mi nic więcej dodać, jak to, że szykuje się nie lada gratka dla wszystkich miłośników strategii w stylu Sim City lub Railroad Tycoon. Myślę, że oprócz nich wiele innych osób także skusi się choć na krótką rozgrywkę w Tropico. W końcu za życia mamy marne szanse na to, by stać się przywódcą państwa, który na dodatek jest dyktatorem. Jeśli o mnie chodzi, pomysł i wykonanie gry są doskonale. Jak będzie z finalną wersją? Na to będziemy musieli jeszcze trojkę poczekać. Jak tylko ukazuje się pełna wersja, postaramy się przygotować dla was dokładne sprawozdanie z państwa Tropico.

Tropico

SierraPlay II!



# GameWalker

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera. Rubryka ta powstała po to, by:

1) ci, którzy nie lubią cuzo czytać, mogli szykko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA.

2) podać te informacje, które nie bardzo mieszą się nam w stopce (info), 3) ale najważniejszym powodem jest

fakt, że teraz - czięgi Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wasm na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.

## Skala ocen

1 - po prostu dno + mier mili; gra, która w ogóle nie powinna ujeździć świata dzisiejszego. Zero złot, miłośnicy poważnych wad. Szkoły odpowiednik: 1 [..] przyjdź jutro z rodzinami!]. W ogóle w to się nie da grać. Nie broć, nawet gdy dojdą za domo!

2 - straszni koszmary, w których praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niewiele jej wszelkie stuty. Szkoły odpowiednik: 2. Grańcie w to jest kara...

3 - ciekawa gra; ma jednak rzeczy wart wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grac w nią mogą wypocząć fanatyki danego gatunku. Szkoły odpowiednik: 3..

4 - raczej ciekła; ma parę rzeczy, o których

mogą się wspomnieć, ale ogólnie wróżenia są

rodzajem negatywne. Szkoły odpowiednik:

3. Grać niby można - ale po co?

Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...

5 - prześcignęto gra, nie wyróżniająca się z

ktum, niciem specjalnym. Ma trochę złot, ale

nieco gorsza...

6 - niezła gra, choć do czolów sporą j

gry brakuje. Tym memniej warto uwagi.

Nowe (dobre) pomysły, wysoka

grawerskość.

Po prostu widać taką

grę i szczerze ją odrzuca. To gra, która

przydziela do klasyki danego gatunku

(tak jak G1 albo Doom dla gier

FPP). Wiesz, że za rok albo dwa też

będziesz w to grać. Szkoły

odpowiednik: 6. Kupujec w ciemno!

Uwaga: okno 10/10 wyszczególnia

zbiornik - recenzent moja tylko

NOMINOWAĆ gra do tej noty!

Dopiero wówczas, gdy przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

6 - bardzo dobrze gra: dużo złot, niewiele

istotnych wad, ma w sobie coś,

co zresztą wywołuje iq z tłumu (np. duzo wyżej od

przeciętnej grafiki, muzyki, oryginalny

scenariusz, nowe rozwiizania itd.). Szkoły

odpowiednik: 4+. Należy w to zagrac.

7 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

8 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

9 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

10 - prostu cuda w obrębie danej

kategorii gier). Wed albo brak, albo sq

niespotykane. Przynajmniej kilka elementów

gierki i świdrelki, że jest tego warta.

11 - niezła gra, choć do czolów sporą j

gry (grafika etc.) na najwyższy poziom.

12 - gierki i świdrelki, że jest tego warta.

13 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

14 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

15 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

16 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

17 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

18 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

19 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

20 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

21 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

22 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

23 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

24 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

25 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

26 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

27 - doskonała gra; przynajmniej

dwie inne gody temu uznałem, że gra

jest tego warta, przyznawana jest 10/

10. Zatem ocena to wyraz uznania

ze strony redakcji CDA, a nie tylko

autora recenzji!

## America

- Gatunek: RTS
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P 266, 64 MB RAM, Win 95/98/2000, 4xCD, karta muzyczna
- Graćmy na: C 433, 128 RAM, Riva TNT 2
- J.: mustangi szły po preriach jak tornado

**Uwagi:**

Mac Abra: Age of Empires w realiach Wild West. Całkiem nieźle wyszło.  
Yasiu: Ale nie można skałpać ani porwać squaw.  
Czarny Iwan: Ale można zaszyć się ze squaw w tipi.  
Ulver: W takim przypadku to chyba ja Yasie?  
Yasiu: Coś ty, żaden z nas nie umie szyć, a maszynę lipi nie zeszycisz.  
Jedi: Take my hand... I only offer it once.

## Evil Islands

- Gatunek: akcja/RPG
- Ocena: 9+
- Wymagania minimalne: PII350 MHz, 64 MB RAM, DirectX, akcelerator
- Graćmy na: C366, 128 MB Win 98, Riva TNT 2
- J.: no, jak było więcej osób na ekranie, to trochę szarpało... ale da się grać

**Uwagi:**

Smuggler: Ładne wizualnie i ma w sobie COS. Polecam fanom Darkstone.  
Ugly Joe: Roszumie porządku!  
Allor: I to nie tylko pięć - bo grym ato!  
StrangeOne: Tego położenie Diablo, Darkstone, świętej opowiadki i mnóstwa pytań jest kąskiem niezwykłe smokowitym!

Yasiu: Jak brokuli w sezamie smażone na głębokim tłuszczu?  
Gemini: Widzę, że zapomniałeś już o postprzysłowym kathersis? P  
Jedi: What is it in me you hate so much?

## Carnivores Ice Age

- Gatunek: symulator
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: Windows 9x, 2000, P 233 32 MB RAM, CD ROM
- Graćmy na: C466, 128 MB, Win 98, Riva TNT 2
- J.: jeśli nie masz 128 klocków pamięci, zapomnij o detakach

**Uwagi:**

Smuggler: Začiem mamuła, co to był za byk. Krew zbyka ska-sik - siku - sik (na melodii osią torera [Carmen]).  
Yasiu: Moim zdaniem zdyczenie lepiej pośpieszyć, niż w to grać - może 2 część serii będzie dobrze?  
Czarny Iwan: Młodzy, uboższy brat Deer Hunter. To tak, jakby sklonować owieczkę Dolly, ale obciążić jej wszystkie czekanki i zostawić sam korpusik. Czy ja jestem normalny?  
Ulver: Nie, skoro każdy dinosaur się zabija, a ty żadnego nie mogłeś trafić...  
Yasiu: Bo on nie chciał ich zabijać, tylko troszczyć i sprzedawać do cyrków.  
Jedi: Commodus is not a moral man.

## Ducati World Racing Challenge

- Gatunek: rzeczywistość
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: P266, 32 MB, DirectX, wskazany akcelerator
- Graćmy na: C400, 128 MB, Win 98, Riva TNT 2
- J.: bez problemów

**Uwagi:**

McDrive: Jak to nie ma czterech kółek i nie jest wyjątkiem potwierdzającym reguły (a nie jest), to lepiej sobie odpuszczyć...  
Yasiu: Można male boczne kółko doczepić :P  
Gemini: Tutaj i dodatkowych 16 by nie pomogło...  
Jedi: You could only whisper it.

## ODYSEJA - w poszukiwaniu Ulissesza

- Gatunek: przygódka
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PII233 MHz, Windows 95/98/ME, 32 MB RAM, akcelerator 3D
- Graćmy na: C 366, Win 98, Riva TNT 2
- J.: bez uwag krytycznych

**Uwagi:**

Mac Abra: Spolszczenie w porządku, gierka też ujdzie...  
Yasiu: Tylko będzie ból, jak w końcu znajdę tego Ulisesa i jego czarną łóczkę...  
Ugly Joe: Ale tytuł brzmi dziwacznie...  
Jedi: You will not be emperor.

## Koszykówka Manager 2001

- Gatunek: menedżer
- Ocena: 3
- Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM, Win 95/98/2000, CD:16
- Graćmy na: C 433, 128 RAM, Riva TNT 2
- J.: wieża się na kilku kompach, więc to wina programów, a nie sprzętu

**Uwagi:**

Smuggler: Ocena jest wymowna, nie?  
Allor: Trzymać się z daleka!  
Yasiu: Najlepszy menedżer koszykówki, w jaki nie grałem.  
Czarny Iwan: Nie wiem, jestem za niski.  
Ulver: Lepiej wyjdźcie na dwór zagrac tam.  
Jedi: Win the crowd, and you'll win your freedom.

## NBA Live 2001

- Gatunek: sportowa
- Ocena: 8+
- Wymagania minimalne: P 2-266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator
- Graćmy na: C400 MHz, Riva TNT 2 32 MB, 128 MB RAM, Win 98
- J.: w 800x600 chodziło płynnie z detakami na maksa!

**Uwagi:**

Ugly Joe: Noooo, w końcu się pokazało! Ale wygląda raczej na upgrade do NBA 2K niż nową jakaś...  
Smuggler: Co do mnie, to uważam, że zmieniła się edycja gier NBA, NHL, FIFA np. wystarczających wydawać update, a raz na 2 lata rzuca kolejną częścią z jokimi NAPRAWDĘ odzwierciedlającymi zmianami, No, ale kasa to kasa...  
Ulver: VETO!!! NBA i FIFA faktycznie się nie różnią, ale NHL co roku coś nowego.  
Yasiu: Raz, kasa, a dwoje, że niektórzy odbiorcy tych gier to naprawdę deweloperów katujących się w środę Fifa 2001, w czwartek Fifa 1999, a w czwartki i niedzieli NBA 2000  
Mac Abra: Masz na myśli Elda? :)  
Bambino de Bodom: Ile razy mam powtarzać? NIEAWIDZĘ DURNEJ KOSZYKÓWKI!!  
Beernun: Bardzo dobra gierka... dynamiczna, kolorowa, grywalna.  
Gemini: ...I love this game.  
Jedi: Because my father loved you

## Gunlok

- Gatunek: strzelanka/RPG
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: Pentium II-266, 64 MB RAM
- Graćmy na: P2 400, 128 MB, RivaTNT2
- J.: w miarę spokojnie

**Uwagi:**

Ugly Joe: Gdyby tę grę oceniał po 5 minutach trwania, to byłaby rewelacja. Po 5 godzinach - już nie.  
StrangeOne: W założeniach świetna, ale, nie wieǳieć czemu, po prostu niegrzewalna...

**REALITY**

NAJNOWSZA SIÓDMA EDYCJA GRY  
TO NAJBARDZIEJ REALISTYCZNA  
PREZENTACJA KOSZYKÓWKI

**EA SPORTS**

WE'RE IN THE GAME, IT'S IN THE GAME

EASPORTS.COM



**REALITY**

ZADAJE WIĘCEJ REALIZMU?  
PROSZĘ BARDZO O TO! NBA LIVE 2001  
TO REALIZM EMOCJE

**NBA LIVE 2001**

# Three times the Madness

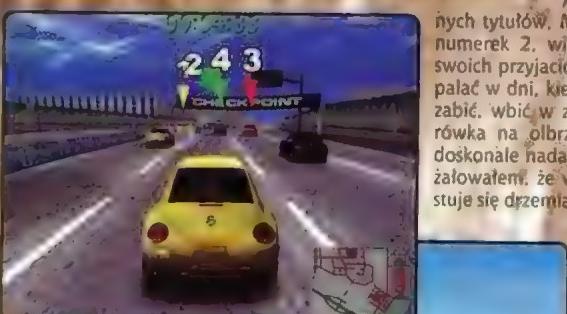
Microsoft przez długi czas ignorował rynek gier komputerowych. W związku z tym większość pierwszych tytułów wydanych przez firmę Billiego Gatesa była przyjmowana z "pevną nieśmiałością" przez starych wyjadaczy komputerowych i z owczym pędem przez ludzi, dla których Microsoft jest synonimem solidności, dobrej jakości itp. Microsoft udowodnił na pewno, że potrafi zrobić dobrą gry na wysokim poziomie. Co prawda udowodnił również, że stworzenia gniała trafiają się także największym, jednak w ostatecznym rozrachunku tych "lepszych" premier było więcej. Nikt nie zaprzeczy, że seria Microsoft Flight Simulator to gry wysokich lotów, również takie gry jak Age of Empires, Mechwarriors czy Age of Kings to porządne, grywalne tytuły. Z przeciętników przypomnam sobie w tej chwili tylko Outward, co raczej dobrze świadczy o MS.

## Czarny Iwan

N a pewno pamiętacie, że ten smutny kolos, jakim jest Microsoft, zdobył się również na odrobieniu szaleństwa. Mówiąc dokładnie, dokonał tego trzy razy w postaci trzech "szalonych" gier: Motorcross Madness, Monster Truck Madness, Midtown Madness. Wszystkie wymienione tytuły doczekały się swoich kontynuacji, co oznacza, że spodobały się odbiorcom. Właśnie te gry Microsoft proponuje teraz w ofercie specjalnej, zatem warto zastanowić się nad zakupem trylogii Microsoftu.



Oczywiście wymienione gierki mają już swoje lata, a na dodatek ich kolejne części znacznie je przewyższają. To są jednak prekursorzy, którzy, mimo że surowi, a nawet nieco prymitywni, niosą z sobą mocne, ostre wrażenia bliskie oszalałemu zapachowi benzyny. Gdy też palonej na asfalcie gumy. No, momentnie przepraszam, ale powiem was, że kiedy odnalientem te niemalże już gry, po prostu dobrze się bawiłem. I o to chodzi.



Acha. Z trzech wymienionych tytułów, Monster Truck Madness ma numerkę 2, więc jest grubo młodszy od swoich przyjaciół. Te gierki proponują odpalać w dni, kiedy masz ochotę wszystkich zabić, wbić w ziemię i przydeptać. Ciężarówka na olbrzymich i twardych kołach doskonale nadaje się do tego celu. Zawsze żałowałem, że w grach jakoś nie wykorzystuje się drzemiących w tych kilkutonowych potworach możliwości. Cóż to by była za radość trafić na zakorkowaną autostradę lub ostatecznie jakąś procesję. Niestety!

To jest poprawna politycznie gierka Microsoftu, więc zwiedzanie 10 tras, oglądając przez okienko i rozrzucając cukierki dzieciom. Wyścigi rozgrywają się w trzech różnych lokalizacjach: plaża, góry, las. Niebezpiecznie jest opalać się i zbierać grzyby, bo na pewno nie chciałbys, aby ktoś najechał ci na nogę pięciotonowym kołosem. Wszel-

kie chwaty dozwolone, co oznacza, że można taranować przeciwników. Ba! To nawet wskazane. Do wyboru jest dokładnie 20 gigantów wzorowanych na autentycznych maszynach (m.in. wozy gladiatorów wrestlingu). Trzy tryby gry i fajowy multi (Internet na Zone.com, LAN, modem) dostarczają całkiem innych wrażeń.

Powiedzmy sobie szczerze. Big Foot to zabawki dla dużych chłopców. Prawdziwi mężczyźni wybiorą szybkie wyścigi po bezdrożach, niebezpieczne triki, podczas których zagląda się śmierć w oczy i karkolome ewolucje, gdzie błąd kosztuje życie. Aby zostać prawdziwym, współczesnym kowbojem, wystarczy odpalić Motorcross Madness i siąść w siodle pokrytego kurzem motocykla. Twoje życie może zostać zdmuchnięte jak wiecie, ale zginiesz jak mężczyzna. Warto pamiętać, co się dzieje z kierowcą, który za słabo ściągał kolanami bak motora. Przez pewien czas leci wysoko, ale później... zawsze spada. Niekiedy na drzewo, innym razem na twardą skałę. Szkoda, że nie rozbija się jak jajko, pod tym względem gra zawodzi, ale dostarcza innych, również dobrych wrażeń.

Możesz śmiać się z grawitacji. Na swoim wiernym motorze wykonasz 16 niesamowitych i niezwykle widowiskowych ewolucji w rodzaju Nac-Nac, Hell Clicker czy Skyrider. Już same ich nazwy powinny zapatrzyć w ciebie kobiety. Przed próbą wykonania trików zaleca się napisanie testamentu.

Jeżeli wolisz poyć trochę dłużej, zawsze można się pościągać. 30 tras supercross, national i baja to wyzwanie, z którym się zderzysz. Jeśli zadanie cię przerośnie, a w oczach wielbicielek dostrzeżesz tzy, nic straconego. W grze zamieszczone też łatwy w użyciu edytor, gdzie da się zrobić trasę odpowiadającą twojej klasie. Nie możesz też pozwolić, abyś wyglądał jak pierwszy lepszy użytkownika motorynki. Do wyboru masz osiem obcisłych, błyszczących uniformów i osiem gładkich, gustownych kasków z przyjemną szybką, w których będziesz jeszcze bardziej tajemniczy. Zadbano o to, abyś mógł pokazać się kumplom z multi. Spotkanie killera w trybach Lan, modem, Internet.

Na koniec coś dla twardzieli, którzy jeżdżą czarną bryką z niedbałe wystawioną za okno ręką, tak aby każdy mógł zobaczyć połzłany zegarek. Midtown Madness rzuca wprost na ulice Chicago. Przypominam, że jest to największe skupisko Poloni w USA. Jest komu się pokazać. Trzeba jednak będzie podkaśać rękawy dresu i ostrz zabrać się do roboty, aby wyrobić sobie właściwą opinię. Zdecydujesz się na jeden z dostępnych trybów: Cruise, Blitz Race, Checkpoint Race oraz Circuit. Ten pierwszy to demoka, o której Stalone może tylko pomarzyć. Aby przeżyć, będziesz potrzebował amuletu na szczęście. Najlepiej czwarty pasek albo króliczą łapkę. Pamiętaj, że w tym trybie uciekasz przed policją. Inne rajdy to standard. Możesz więc włączyć swoje wypasione stereo, a gdy bas wciśnie w fotel, rozluźnicę się i zrelaksować.

W Midtown czeka 30 rajdów przez miasto i 10 biegących nad city autostrad, które pozwolą poszybować ponad koronami wieżowców i poczuć, jak to jest, gdy się spada na asfalt w stalowej puszcze. W sumie dość poprawna gra, chociaż oczywiście to nie Need for Speed.

Czyż nie było miło siegać pamięcią w te odległe czasy, kiedy nikt nie słyszał o Driverze? Motorcross Madness również ma swoich wielkich następców, którzy już dawno usiadłi się na jego miejscu. Najlepiej z całej trójki trzyma się MTM 2, również z racji pewnej wyjątkowości (nietypowe wozy). Mimo to, doprawdy nie wiem, czy w Polsce znajdą się chętni na zakup trzech niegdyś popularnych gier, ale teraz już zwykłych staroci. Jeśli jednak chcesz powrócić, siegnij po trylogię Microsoftu. Będzie może popłacać się z żalem za utraconym rajem...

INFO • INFO • INFO • INFO
<b>Producent:</b> Microsoft
<b>Dystrybutor:</b> Microsoft Polska
<b>Internet:</b> <a href="http://www.microsoft.com">www.microsoft.com</a>
<b>Wymagania:</b> Pentium 133 MHz, 32 MB RAM
<b>Akcelerator:</b> wskazany
<b>Ocena:</b> <b>8</b>
<b>Plusy:</b> • Iły fajne gry za niewielką cenę
<b>Minusy:</b> • no, jakby jeszcze do ozono najnowsze patrce... ?

Jeżeli coś Ci nie zabije,  
to na pewno sprawi, że sam będziesz chciał to zrobić!

PC CD-ROM  
CLIVE BARKER'S UNDYING  
EA GAMES

GRY TO MYZ  
im GROUP

Adres: 02-916 Warszawa, ul. Okrągła 3.  
tel. (02) 612 27 60/612 27 68 Fax (02) 642 27 69

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
im GROUP  
TEL (022) 833-39-56

Oprogramowanie © 2001 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Undying EA GAMES logo EA GAMES, logo Electronic Arts są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w USA i/ lub innych krajach. EA GAMES® jest oddziałem Electronic Arts.

CD-ACTION 04/2001 Full Service? My dajemy WIĘCEJ!

EA GAMES

**Mają ochęć do gier jak deerhunter i podobnych, gdyby istniała kala, według której datoby się ta wymierzy, to jedynie wykorzystując przedostatki TERA. Nie cierpię ich podobnie jak połowów w rzeczywistości. Nie widzę bowiem powodu, by zabijać, w przypadku zaś gier - ty marnować czas podchodziąc nieszczęsnego wirtualnego trzyletki za pomocą ostrożnych przycisków klawiszy strzałek, by później, bachylając się nad monitorem, wstrzymywać oddech w czasie spadku na spustu, tak by zwierzątka nie spłoszyły się w ostatnim momencie i padły po jednym strzałe, jak na prawdziwego jelenia przystało...**

**Gemini**

**N**a szczęście, patunek ten światy zdaje się powoli zamierać. Zauważyłem chyba nawet jeden z głównych naganiaczy zwierząt pod lufy karabinów i innych mozdżerzy - Wizard Works. Tym razem bowiem, w kolejnej niskobudżetowej produkcji sygnowanej ich logo, nie znajdziemy nawet śladu po parystokoputnych, że o ptakach, rybach, pre-gadach nie wspomnie. W tym przypadku celem będą jedynie... papierowe postacie ludzi rozwieszone na bieżniu nianiosławniu, wychylające się z okien bądź unoszące z gruntu. Słownem: PTT to najbardziej bezkrwawa (jak wieść niesie i paintballu można się pokaleczyć) odmiana zabawy z bronią - strzelnicą.

**W czym więc problem? Problem w tym, że na przeszkodzie stoją nie tylko czas i minimum punktowe, lecz i engine gry, który robi wszystko by zabawa była możliwie najgorzej. Wspomniałem już o związanej z absolutnie fatalną fizyką gry koniecznością strzelania z przystawienia. To jednak nie koniec. Można bowiem zastanowić się, dlaczego od momentu pojawienia się celu do chwili, gdy czarowny punktka pośrodku ekranu da nam znać, że jesteśmy martwi, upływa ok. 5 sekund! 5 sekund - czy nie wydaje wam się, że SWAT-owiec przyzwyczajony do tego, że "bad boyz" mają tak długi czas reakcji, nie pozyby zbyt długo? Wystarczy przypomnieć sobie trening w SWAT3 - jeśli graliście, mądrze pojęcie, czym ten w PTT nie jest - nie jest ani wiarygodny, ani tym bardziej - satysfakcjonujący.**

Podsumowując, zastanawiamy minie, jaki argument przeważył w dyskusji, czy produkt ten powinien w ogóle zobaczyć światło dzienne. Jest przecież Police Tactical Training tak pod względem technicznym (engine niedawnego niesławnego High Impact Paintball). Jak merytorycznym, nieatrakcyjnym pomysłem gry (bo można denerwować się ze zniszczenia papierowej makietki) - do bólu nieatrakcyjny i grać będzie dolne połki regałów z gram, by wreszcie zniknąć gdzieś w przepastnych cielesach magazynów i wreszcie skończyć w kruszarkach przemysłowych. Być może jednak ambicja Wizard Works jest stanowić kolejne odniesienia do przyszłych gier fatalnych? Wiem jedno: nie skuszę się na PTT nawet za cenę mojego życia. Przedtem czas, jaki trzeba poświęcić grze, to również pieniądz.

**Ocena:** **1**

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:** Sunbeam Interactive/Wizard Works  
**Dystrybutor:** Sunbeam Interactive  
**Internet:** [www.sunbeam.com](http://www.sunbeam.com)  
**Wymagania:** P233 64 MB RAM  
**Akcelerator:** Ne

**Plusy:** • atrakcyjny motyw gry  
**Minusy:** • nadmiernie długie czas reakcji

**CD-ACTION** | 04/2001 | Full Service? My dajemy WIĘCEJ!

Patronat internetowy: bw.valhalla.pl

Oprogramowanie © 2000 Electronic Arts Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. EA GAMES, logo EA GAMES oraz Black &amp; White są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. zarówno w USA jak i poza ich granicami. Wszelkie prawa zastrzeżone. EA GAMES™ jest oddziałem Electronic Arts®. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja w Polsce: IM Group Sp. z o.o.

[www.ingroup.com.pl/bw/](http://www.ingroup.com.pl/bw/)

# PREMIERA W KWIETNIU

Najnowsza gra z unikalną fabułą, w stylu role-playing, legendarnego już

Petera Molyneux

## BLACK & WHITE™

Magiczny a zarazem mistyczny świat Eden, w którym odgrywasz rolę istoty posiadającej boską potęgę.

Rozwijasz swoje moce i władzę, powiększasz misteryczne kreatury do gigantycznych rozmiarów i szkolisz je, by wykonywały Twoje polecenia. Czy staną się one niszcząca siła czy pomocna ręka, zależy jedynie od Ciebie. Styl gry determinuje Twoje poczynania. Biały czy Czarny - to kim będziesz - zależy tylko od Ciebie. W tym świecie wszystko jest możliwe.

## KUPUJESZ?



## KOPIUJESZ?



Będziesz dobry, czy zły?  
 Czy Twój Świat będzie Piekiem, czy Niebem?  
 Wybór należy do Ciebie!

[www.blackandwhite.ea.com](http://www.blackandwhite.ea.com)

# Clive Barker's Undying

Zmieszanie przyjaciół dwóch bohaterów filmowych - Asha z trylogii "Evil Dead" oraz Foxa Muldera z "X Files" - pozwoli ci wyobrazić sobie postać, w którą wcielisz się, grając w Clive Barker's Undying. Ten twardy, uzbrojony po zęby w klasyczną broń oraz czarny człowiek zajmuje się badaniem zjawisk nadprzyrodzonych. Dopiero co ochłonął po dziwnych wydarzeniach i wojny światowej, w trakcie której należał do specjalnego oddziału likwidującego nadnaturalne siły wykorzystywane przez przeciwnika (hm...). Teraz, na wezwanie starego przyjaciela, przybywa do jego irlandzkiej posiadłości - odnajduje ją w fatalnym stanie, a do tego przyjdzie mu poznac tragiczną i przerząjącą historię rodzinę.

Yasiu

**U**częstowałem poczatkowo tylko w sześciostrałowcu oraz małem do czynienia z Gel'ziabarem wszedlem na teren ogromnej i niezwykle opuszczonej posiadłości. Byłem niemal pewien, że ta gma będzie czymś, co można nazwać FPS-em z elementami RPG, coś jak Deus Ex czy System Shock, tylko w całkiem innych realiach. Od samego początku, gdy dopiero zaczynałem poznawać tajniki posiadłości, bardzo wyraźny stał się element detektywistyczny. Odnajdywanie gdzieniegdzie manuskrypty i książki (które notabene są przepisywane do ciągle dostępnego notatnika) odkrywały coraz to nowe elementy mrocznej historii i pozwalały mi posuwać się do przodu. Innym, równie cennym źródłem informacji były rozmowy ze służbącymi i mieszkańcami posiadłości. Wiele z nich mówiło dość istotne rzeczy i prawdę mówiąc, były to rzeczy, które mnie przerzątały.

Zbieranie informacji było niezbędne, w tak ogromnym i dezorientującym miejscu, które miałem zwiedzić, każda pomoc była potrzebna. Jednak, nawet korzystając z wszystkich źródeł informacji, bardzo często krążyłem bez celu po całej okolicy, nie wiedząc, co ze sobą zrobić. Zaczynałem się

denerwować, ale nie rezygnowałem, raz, z czystej ciekawości, a dwa, ze względu na lojalność wobec przyjaciela. Szczególnie że wspominam moje wizyty w ruinach klasztoru. Były one niezbędne do rozwiązyania zagadki, ale poruszanie się tam było istnym koszmarem. Wyobraźcie sobie ogromny teren, na którym znajduje się spora ilość budynków z wnętrzami, jakich nie powstydziłby się budowniczy labiryntu kretenskiego, katakumb, wieżyczek, przejść, korytarzy, platform i innych rzeczy sprawiających, że człowiek traci orientację. Spędziłem

tam wiele czasu i już byłem bliski rezygnacji, gdy okazało się, że po jednej ze ścian można dostać się na dach, a dalej...

Tak, dalej nie będę opowiadać. Faktem jest, że poziom, o którym wspomniałem, jest naprawdę ogromny i skomplikowany. Jego przejście trwa zwyczajnie za długo i wielu graczy zapewne zrezygnuje, zanim tego dokona. Niestety, takie sytuacje zdarzają się częściej, ale warto je przewyciązać, bo opowieść jest ciekawa.

Niezmienne istotną rolę podczas naszego zwiedzania odgrywa walka, szczególnie w późniejszych etapach, gdzie przychodzi stawić czoło prawdziwym "horrorom". Prawdę mówiąc, elementy detektywistyczne z czasem stają się coraz mniej istotne, a dla przeżycia ważne jest umiejętne korzystanie z dostępnego arsenatu. Wszystko byłoby w zasadzie w porządku, gdyby nie fakt, że autorzy zdecydowali się na dość dziwne rozmieszczenie broni na poszczególnych poziomach

Sporą oto, że, znajdująca na przystrzelbę, masz już serdecznie dość szesnastu strzelców. Może był on skuteczny początkiem, ale przeciwnicy stają się coraz silniejsi, a gracz musi się z nimi tego męczyć, zanim znajdzie lepszą niż czar. Na wyższych poziomach trudności dochodzą do niezbyt częste możliwości uzupełnienia amunicji. Ma to chyba znacząco grędo szybkiej nauki konstancji z czarów. Tak, gdy przeciwko zaczynają ataki w większych grupach, pokonanie ich pomocą słabych czarów jest dość męczące. Właściwie do momentu, gdy postać posiada zdolający arsenał środków - gracz mógł być po prostu usiłując. Na szczęście jest lepiej, a na wyższych poziomach mamy nadzieję ten problem zauważać tak w oczy.

wybor czarów i uzbrojenia, ale moim zdaniem nie ma w tym nic złego. Dzięki temu możliwy staje się naprawdę szybki wybór nowej broni lub innego czaru bez zastanawiania się, gdzie ich szukać. Broń i czary oddzielono od reszty ekwipunku, który dostępny jest pod osobnym klawiszem.

Undying działa na zmodyfikowanym silniku Unreal Tournament i wizualnie jest naprawdę oszałamiający. Twórcy CBU wprowadzili kilka zmian do kodu, dzięki którym możemy na przykład obserwować powiewające w przeciągach pajączyny czy ogromne firy wiosenne w oknach. Efekt jest całkiem ciekawy.

Ogromne poziomy wyglądają z zewnątrz bardzo dobrze, a etapy rozgrywane na otwartej przestrzeni wydają się pasować do zastosowanego silnika. Wystarczy jednak wejść do jakiegoś budynku - choćby posiadłości na samym początku gry - by poznąć drugą stronę medalu. Posiadłość, jak każda inna posiadłość, składa się z wielu pomieszczeń oddzielonych od siebie drzwiami. I tak być powinno, jednak gdy za większością drzwi kryje się konieczność doczytania kolejnej porcji danych, a co za tym idzie odczekania krótszej czy dłuższej chwili, sprawa przestaje wyglądać tak przyjemnie. Wystarczy jednak

przyjrzeć się tym pomieszczeniom, aby stwierdzić, że chyba warto poczekać. Wyglądają po prostu pięknie i nieraz darem się zaskoczyć jakiejś paskudzie, gdy zamiast być czujnym przyglądarkiem się portretem na ścianie.

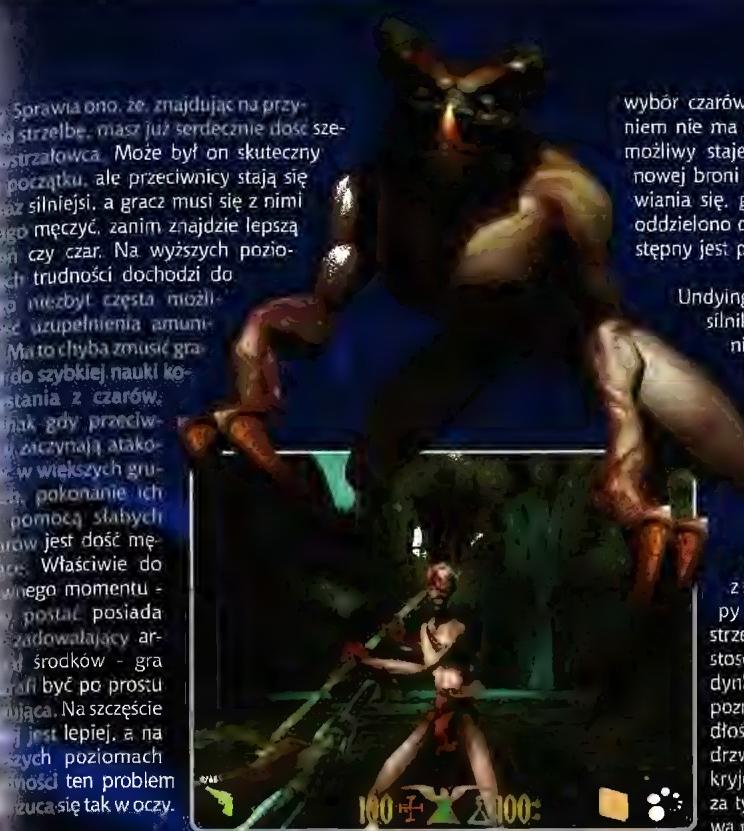
Właściwie do oprawy graficznej nie można by się przyczepić, gdyby nie spotykani od czasu do czasu ludzie. Bowiem o ile wszelkie monstralia, jakie

spotkamy, wyglądają naprawdę wspaniale (i co słabszych nerwowo mogą wystraszyć), to ludzie sprawiają wrażenie zdecydowanie negatywne. Przy każdym ruchu tekstury nałożone na nich zachowują się nieco dziwnie, a ogólnie rzecz biorąc, wyraz twarzy większości spotykanych tu osób każe przypuszczać, że spędzili ciężkie godziny w toalecie, pozbywając się niesmacznego obiadu.

Warto również wspomnieć, że scenki-przerwyki zostały zrealizowane bezpośrednio na jej silniku i nieraz, w czasie ich trwania, mamy kontrolę nad pracą kamery. Wprowadzie można by powiedzieć, że dobrze zrealizowane animacje czy filmy mogłyby mieć lepszy efekt, jednak uważam, iż zastosowanie samego silnika powoduje, że gracz nie jest wyrywany z klimatu, a co za tym idzie, traktuje przerwyki jako integralną część opowieści, a nie, jak sama nazwa wskazuje, jako przerwyki.

## Clive Barker

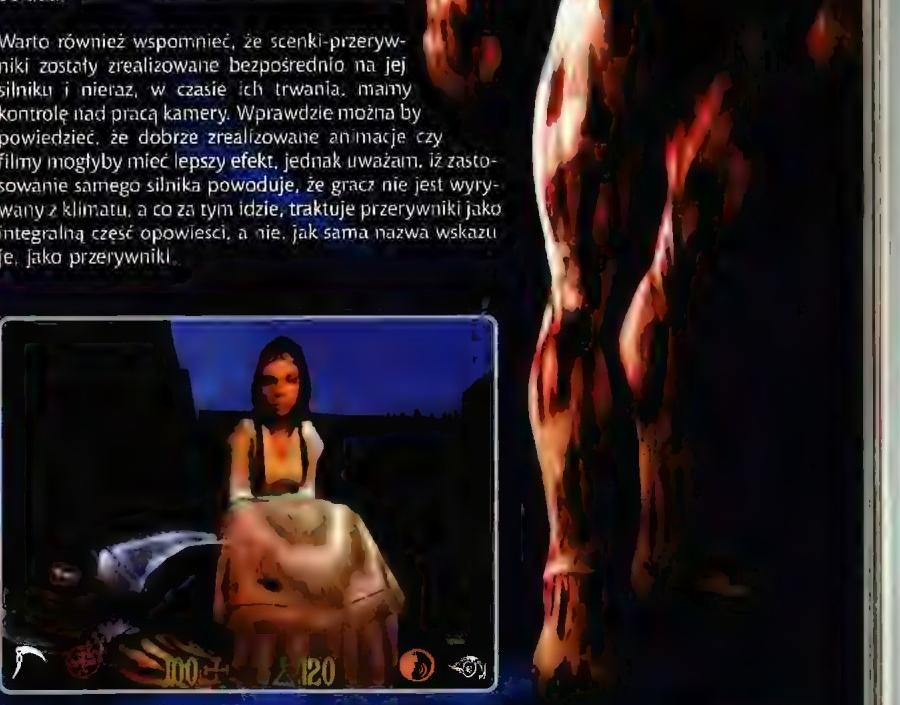
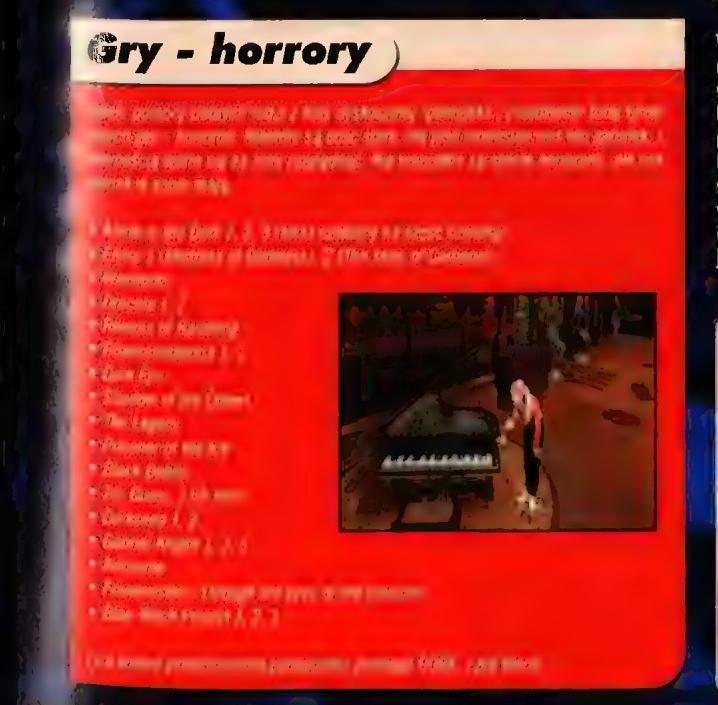
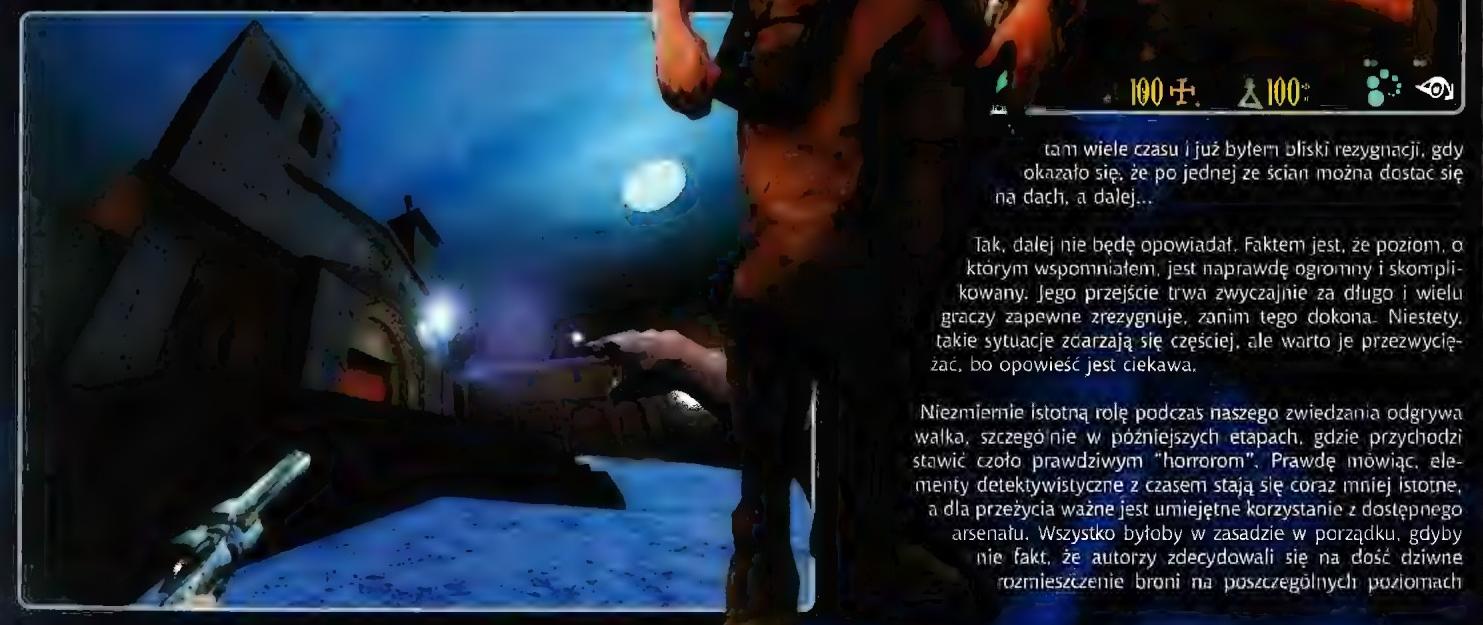
Pochodzący z Anglia pisarz, artysta i filmowiec. Posiadł ogromne doświadczenie w dziedzinie horroru zarówno książkowego, jak i filmowego. Już jego pierwsza nowela "The Damnation Game" (1985) okazała się wielkim sukcesem i stworzyła podwaliny do dalszej pracy. Kolejne powieści również były udane i spotykaly się z www.webcom.com/bardzo dobrym przyjęciem czytelników. Barker nie po przestał na pisaniu książek, stworzył również piękne zdjęcia filmowe, których większość reżyserował. Kilka weeszło do klasyki gatunku, takie tytuły jak "Hellraiser" czy "Candyman" są znane chyba każdemu miłośnikowi filmowych horrorów.



**Undying działa na zmodyfikowanym silniku Unreal Tournament i wizualnie jest naprawdę oszałamiający. Do tego to naprawdę dobry horror!**



## Gry - horrory



## Horror w literaturze i nie tylko...

Literatura strachu opowiada zazwyczaj o walce między nadprzyrodzonymi siłami zła i dobra. Jej celem jest zawsze wywołanie uczucia strachu u odbiorcy. Korzeń horroru należy się dopatrywać w starych opowieściach ludowych. To właśnie z nich biorą się wszelkiego rodzaju duchy, zmory czy wampiry. Oczywiście horror potrafi być dużo bardziej subtelny i straszyć, działając na wyobraźnię i podświadomość.

Horror jako gatunek wyewoluował z osiemnastowiecznej noweli gotyckiej. Przedstawiciel tego gatunku Horace Walpole napisał "Zamek w Otranto" (1765), powieść uznawaną za kamień węgielny horroru. Kolejną ważną postacią była Mary Wollstonecraft Shelley, w swojej powieści "Frankenstein" (1818) opowiedziała ona historię stworzenia potwora, który w końcu zniszczył swojego twórcę. Mniej więcej w tym samym czasie Niemiec E.T.A. Hoffmann i Amerykanin Edgar Allan Poe sprawili, że horror jako opowieść nabrzmiał innego wymiaru. Poprzez umiejętne wymieszanie szaleństwa, tajemniczej i niepewnej atmosfery z codzienną rzeczywistością sprawili, że horror przestał być łatwą rozrywką. Wymieszali jego klasyczne elementy z symbolizmem psychologicznym, a to dało ich opowiadaniu niesamowity doradca straszenia. Kolejnym znaczącym dziełem była nowela "Dracula" (1897) stworzona przez brytyjskiego pisarza Bramę Stokera. Ta znana na całym świecie opowieść przedstawia postać wampira, księcia Drakuli z Transylwanii. Bardziej współczesnym przykładem autora horrorów może być amerykańska nowelistka Anne Rice, która po napisaniu książek: "Wywiad z Wampirem" (1976) i "Wampir Lestat" (1985) utożsamia się z "literaturą wampyryczną". Z innych można wymienić Williama Blatty'ego, autora "Egzorcysty" (1971) - opowieści o dziewczynce opętanej przez demona; oraz amerykańskiego pisarza Deana Koontza, który opublikował kilkanaście nowel z gatunku horroru.

Najbardziej bodaj znany w tej chwili autorem horrorów jest Amerykanin Stephen King. Jego pierwsza powieść "Carrie" (1973) opowiadała o samotnej dziewczynce, która potrafiła przesuwać obiekty siłą woli. Inne powieści Kinga - a było ich wiele - obejmują dość szerokie spektrum tematów. Znajdziemy wśród nich "Łśnienie" (1976) - rzec o nawiedzonym hotelu; "Christine" (1983) - o samochodzie, który posiadał świadomość; "Misery" (1987) - o pisarzu porwanym przez swoją szaloną wielbiczkę; oraz "Dziewczyna, która kochała Tima Gordona" (1999) o dziewczynie, która zgubiła się w lasach stanu Maine.

[www.encharta.com](http://www.encharta.com) i [www.britannica.com](http://www.britannica.com)

Drugi element oprawy, niezmiernie ważny w horrorach, czyli dźwięk stoi na zdecydowanie najwyższym poziomie. Dzięki doświadczeniu Barker'a przy realizacji filmów, w grze dowiemy się, co to znaczy straszyć dźwiękiem. Odgłosy dobiegające zewsząd oraz interaktywna (zmieniająca się w zależności od sytuacji) muzyka sążcząca się delikatnie w zakamarki psychiki są dziełem niejakiego Billa Browna. Facet zajmuje się dźwiękiem od lat. Pracował zarówno nad udźwiękowieniem filmów (z Crichtonem, Stong'em, Spielbergiem), jak i gier (Trepasser, Rainbow Six) i jego udział w realizacji tej gry dał naprawdę wiele. Powtórzy jeszcze raz - dźwięk i muzyka w tej grze są integralnym składnikiem grywalności, bez nich CBU byłoby całkiem inną grą. Można się wprawdzie przyciągnąć do szczegółów takich jak jednakowy odgłos kroków przy skradaniu się i przy bieganiu. Można, ale nie trzeba, bo całość jest rewelacyjna.

Wyjątkowo dobrze rozwinięta pamięć i polecenie w menu na stronie gry. Jeśli tylko nie przeszkadza wam jej angielskojęzyczność, naprawdę warto ją odwiedzić, aby dowiedzieć się czegoś ciekawego o bohaterach gry, ich historii, o historii miejsc, które zwiedzamy w grze. Klikając kolejne linki zapoznamy się również z opisami spotykanych przeciwników oraz broni i

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Ocena:** **9**

**Producent:** DreamWorks Interactive / EA  
**Dystrybutor:** IM Group tel. (022) 6422766  
**Internet:** [www.udyingea.com](http://www.udyingea.com)  
**Wymagania:** PII400, 64 MB RAM, 16 MB pamięci na karcie graficznej  
**Akcelerator:** nie konieczny

**Plusy:**

- atmosfera
- wspaniała oprawa audiovizualna
- ciekawa historia
- możliwość używania jednocześnie broni i czarów

**Minusy:**

- częste cofanie się, które jednak na szybko nie przeszkadza
- frustrujące wejścia

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

## Arthur's Knights

### RYCERZE KROLA ARTURA

Po śmierci ojca Bradwen zostaje wygnany ze swych stron rodzinnych przez przyrodnego brata Morganora. Bradwen postanawia walczyć i odzyskać ziemię. Nie jest to jednak takie proste. Najpierw musi stać się jednym z rycerzy Okrągłego Stołu. Aby to osiągnąć, musi wyruszyć w pełną niebezpieczeństw podróz przez średniowieczną Anglię...

Arthur's Knights, to niezwykła gra, która pozwoli Ci przeżyć A pełną tajemnic przygody w niepowtarzalnym świecie walecznych i szlachetnych rycerzy, ogromnych zamków i dzikiej przyrody. Swoją przygodę możesz rozpocząć jako pobożny paladin lub celtycki rycerz. Zanim zdecydujesz się jaką postacią podejmiesz wyzwanie, dobrze się zastanów. W zależności od dokonanego wyboru, do celu dotrzesz w zupełnie inny sposób! Nie zwlekaj więc, Twój los leży w Twoich rękach...

Wyrusz w niezwykłą podróż przez średniowieczną Anglię, unikaj pułapek, rozwijaj zagadki i walcz z legendarnymi bestiami.

Zagraj jako wojownik celtycki lub pobożny paladin, przeżyj za każdym razem inne przygody.

Obejrzyj wspaniałą encyklopEDIĘ celtyckich legend i opowieści.

Delekuj się wspaniałymi prerenderowanymi krajobrazami oraz realistyczną grafiką 3D.



Sklepy z grami polecone przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65



CD PROJEKT  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

Zamów już dziś: (0-22) 519 69 69, [www.wirtualny.com.pl](http://www.wirtualny.com.pl)

© 2000 CRYO / Index / France Télécom Multimédia Edition, Wszelkie prawa zastrzeżone.



Jako recenzent nieczęsto mam okazję wcielić się w barbarzyńca i sklepać mordę hordzie wrednych kreatur. Zawsze trafią mi się symulatory lub strategie, w których liczy się przede wszystkim opanowanie i chtodna kalkulacja. Z całym szacunkiem dla tego typu gier, stwierdzam, iż po pół roku nieustannego przesuwania chorągiewek na mapie oraz sterowania godzinami w ciemnym kokpicie nawet najwytrwalsi mogą odczuwać przejściowe znużenie. Dlatego też z radością zaopiekowałem się leżącym w redakcji egzemplarzem Resurrection, tym bardziej że zaliczona sesja pozostawiła po sobie sporo nieodagowanego stresu. Niewiele myśląc, rzuciłem się z dziką satysfakcją w gromadę nieprzyjaciół...

Lukasz Bonczol

**R**ozgrywa się w pewnym królestwie, do którego właśnie co przybył nieceny (jakie!) czarnoksiążnik. Nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie przypiął się z nim czarny smok, a właściwie smoczek. Gdzie jest pupilkiem złego boga - demona o wdzięcznym imieniu Azogaraz. Jak nietrudno się domyślić, wspomniany mag jest w istocie oznaczającym "undercover" sługą Azogaraza, mającym za zadanie opiekać się dorastającym smokiem. Ten ostatni przybiera na sile bardzo szybko. Nic dziwnego, bo żywi się niczym innym jak ludzkimi duszami (smoki, które żywili się pięknymi dziewczynami, dawno pomarły z głodu, biedaczki...).

Gdy bestia osiągnie dojrzałość, przekaże całą zgromadzoną moc swemu panu, aby ten mógł otworzyć wrota do swojego wymiaru i dokonać najeazu. Wtedy zaś spokojne i dostatnie królestwo zamieni się w ostatnie miejsce, jakie chcielibyście odwiedzić z turystyczną wycieczką. Na szczęście są jeszcze na tym padoku bohaterowie gotowi narażać tyki dla ratowania świata. Zresztą niewiele mają do stracenia, gdyż wraz z zagładą królestwa, przestaną istnieć także i ich cztery l'tery.



Pierwszym z ochotników jest Gau - najlepszy rycerz w królestwie. Król powierzył mu delikatną misję zbadania, dlaczego coraz więcej poddanych rozstaje się ze swoimi duszami, a co za tym idzie także z życiem. Ponieważ jednak Gau intelektem nie grze-

ofiar, i tu pojawia się pierwsza niedorzeczność, jaką zauważylem, grając w Resurrection. Otóż specyficzne umiejętności Domeniusa na niewiele się zdają w trakcie gry. Co z tego, że może on niezauważenie przemijać obok strażników, skoro żeby otrzymać klucz do drzwi broniących dostępu do następnych części poziomu, trzeba tak czy siak wszystkich zatłuc?

Pomyślicie zapewne, że przy takiej różnorodności każdy gracz dobierze sobie postać odpowiadającą jego preferencjom. I tu czeka was zawód, bo nie ma możliwości wybrania postaci, którą chcemy grać. Każdy level musimy przechodzić inną postacią, która jest na stałe przypisana do



Janego poziomu. Trudno jednoznacznie ocenić wpływ takiego rozwiązania na grywalność. Z jednej strony, mamy urozmaicenie, ale z drugiej, odebrane graczom możliwość przejścia gry drugi raz inną postacią (używając na tych samych poziomach zupełnie innych taktyk). Poza tym, po kiego czarta musimy grać na przemian dobrym i złym charakterem? Prowadzi to do stresujących sytuacji, kiedy zmuszeni jesteśmy do naprawiania tego, co samo własnoręcznie w poprzednim levelu napisaliśmy (grając po przeciwniej stronie). Dodatkowo wskazuje fakt, że kiedy już się wczujemy w jakąś postać i nauczymy się nią dobrze walczyć, to level się kończy i gramy już kimś zupełnie innym. I dawaj, uczyć się od początku... Mimo to muszę przyznać, iż dzięki nieustannej zmianie bohaterów gra nie jest monotonna.

Oprócz trybu Adventure, który stanowi połączenie TPP i "chodzonej" nawalanki, dostępny jest także tryb czystego mordobicia. Problem w tym, iż w obu z nich napotykamy na szereg braków. Zazwyczaj od mordobicia. Walka przebiega tu zgodnie z wszelkimi kanonami gatunku. Z przeciwnymi kreatywnymi arenami nacierają na siebie dwaj adwersarze. U góry ekranu znajdują się kolorowe paski obrazujące poziom życia oraz many, która pozwala na wykonywanie ciosów specjalnych. Każda z postaci posiada osobny, acz ubogi asortyment combów, których wykonanie nie jest na dodatek szczególnie trudne. Oprócz tego gracz może przejąć kontrolę jedynie nad Domenciusem. Daiko i Gau. Resztę zawodników kontroluje jedynie komputer. Brak też fundamentalnego w tego typu grach trybu dla dwóch graczy, który znacznie przedłużałby czas spędzony przed komputerem.

Pośrednica gry, w której oglądamy naszych śmiałyków z perspektywy trzeciej osoby, również nie jest wolna od niedociągnięć. Po pierwsze, nie można skakać. Wszelkie różnice poziomów zmuszają naszą postać do pokonywania schodami, co jest szczególnie kropotliwe, gdy kończy nam się zdrowie, a drogę zastąpią nam przeciwnicy. Mało tego, schody mają gdzieniegdzie barierki w postaci "niewidzialnej ściany", dzięki czemu nie można z nich nawet spaść. Przez niemalże całą grę prowadzeni jesteśmy jak po sznurku. Prawie nie zdarzają się sytuacje, gdy musimy wrócić do już odwiedzonych miejsc czy też wybrać drogę, którą chcemy podążać. Także zagadki są wyjątkowo prymitywne i ograniczają się właściwie do znalezienia klucza do zamkniętych drzwi (aby go zdobyć, trzeba zabić strażników). Nie dopracowano sposobu poruszania się postaci. W ogniu walki szczególnie przeszkaźnik brak możliwości posuwania się naraz w bok i do przodu (czyli po skosie). Możemy więc biec albo bokiem, albo naprzód. Co więcej, gdy biegamy bokiem, postać wykonuje nogami ruchy, jakby biegła właśnie po skosie.

Zapomnijcie o zabieraniu broni pokonanych przeciwników czy chociaż o używaniu "interaktywnych" przedmiotów z otoczenia. Między innymi z tego powodu walka jest schematyczna i gdyby nie częste zmiany postaci, która gramy, stałaby się po prostu nudna. Skoro już poruszyłem temat walki, to razem trochę nieuczciwe potraktowanie bloków. Kiedy parujemy cios wroga, to mimo wszystko ubywają nam troszeczkę życia. Nie mamy nic przeciwko temu, uważałam nawet, że tak jest realistyczniej (bo w końcu odberamy energię uderzenia). Tylko dlaczego ten sam efekt nie występuje u przeciwnika? Możemy do woli uderzać w jego gardę, a jemu nie ibędzie ani krzyły energii!

Gra w trybie przygodowym składa się z ośmiu misji, które wyćwiczone mu w zręcznościówkach graczy nie wystarczą na długo. Autorzy przewidzieli taki obrót rzeczy i pozbawili nas możliwości dowolnego zapisywania stanu gry (tylko pomiędzy poziomami). Gdyby nie to, Resurrection można by ukończyć w dwa, góra trzy wieczory.

Skromną liczbę leveli częściowo rekompensuje fakt, iż każdy z nich ma swój własny niepowtarzalny klimat. Raz premierzymy zamkowe komnaty rodem z Prince of Persia, innym razem toczymy krwawe boje z zombie w opuszczonej miejscowości. Na każdym levelu towarzyszy nam inny motyw muzyczny. Jest czego posłuchać, bo autorzy akurat w tym miejscu się przyłożyli, tworząc kilka całkiem ciekawych kawałków. Muza na pierwszym poziomie przypomina nieco psychodeliczny motyw przewodni z filmu "End of Days". Z kolei w mieście towarzyszy nam muzyka podkreślająca atmosferę grozy, dzięki czemu autentycznie boimy się, czego wega nie wyskoczy na nas jakoś kreatura. Podczas wylatania od bandy gobelinów i heretyków gotyckiej świątyni, w tle przygrywają

## Przy wszystkich swych zaletach gra z Nebula Ent. wydaje się być nieco... niedorobiona.

gregoriańskie choraby, przy których w duszy budzi się ta odrobiną świętości i rycerskości, która każe rzucać się do walki o słuszą sprawę.

Dzięki takiemu urozmaicanu (oraz ciągle zmieniającym się bohaterom) chwilami miałem uczucie, jakby każdy level był osobną grą. Takiemu wrażeniu sprzyja także bardzo bogaty asortyment przeciwników, inny praktycznie na każdym poziomie. A wszystko to okraszono całkiem miłą dla oka grafiką, która w dodatku działa chwacko nawet na średniej klasie sprzęcie (przy rozsądnych ustawieniach co do detali). Szkoda tylko, że tak długo się doczyna.

Na koniec wypadałoby podzielić się z czytelnikami informacją od dystrybutora. Otóż Resurrection zostanie u nas wydane w wersji lokalizowanej. Nasuwa się tylko pytanie o sens takiego spo-



łszczania. Bo i co tu tłumaczyć? Każdy, kto grał uprzednio w Quake'a lub Tomb Raidera (czy są tacy, co nie grali lub chociaż nie widzieli?), nie będzie miał problemu z przejściem gry, chociażby niczego nie rozumiał z angielskich instrukcji. Taka sama historią wprowadzającą do świata gry nie jest aż tak wyrozumiała, by warto było przekładać (ot, taka sobie otoczka do wyrzucania przeciwników).

Przy wszystkich swych zaletach gra z Nebula Ent. wydaje się być nieco... niedorobiona. Widac, że można by nad nią jeszcze troszkę popracować, a wtedy wyszedłby naprawdę ponadprzeciętny produkt.

Ocena:  
**6+**

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:  
Nebula Ent./Dynamic Multimedia

Dystrybutor:  
TopWare  
tel. (033) 8130316

Internet:  
www.dynamic-medial.com

Wymagania:  
Pentium 200 MAX, 32 MB RAM,  
CD ROM x8, karta dźwiękowa

Akcelerator:  
wskazany

- |   |   |
|---|---|
| <b>Plusy:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• klimat (a właściwie kilka)</li> <li>• urozmaicenie - na nudę nie ma co narzekać (chyba że generalnie nie preferujesz tego typu gier)</li> <li>• całkiem ładnie wygląda</li> <li>• no i gra się przyjemnie</li> <li>• wiele postaci</li> <li>• wiele przeciwników</li> <li>• ciągle zmiany oplotów</li> </ul> | <b>Minisy:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• poczatkowo można się zranić</li> <li>• nie można skakać</li> <li>• jeśli umierasz a nie ratujesz się (zadanie kontynuuje się)</li> <li>• brak możliwości zapisania stanu gry</li> <li>• drobne niedorobki</li> <li>• długo się doczyna</li> </ul> |
|---|---|

# WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

Sporty bilardowe narodziły się w XV wieku we Francji. Pierwsze profesjonalne mistrzostwa świata w bilardzie rozegrano w 1870 roku. Z kolei snooker ("piramidka") wymyślony został przez Brytyjczyków w Indiach w 1875 roku. Mistrzostwa świata w tej odmianie bilardu rozgrywane są od 1927 roku. Co ciekawe, najlepsi w tym sporcie niekoniecznie rozpoczęli naukę w wieku 3-5 lat. Być może dzięki treningowi ze snookerem z Codemasters odkryjesz w sobie talent, który postawi cię na równi z najlepszymi.

## Inquisitor

**W**orld Championship Snooker to gra, która pozwala miło spędzić czas przy stole pokrytym zielonym sukном i rozegrać swoje własne mistrzostwa lub po prostu towarzyski mecz z mistrzami tego szlachetnego sportu. Ponadto World Championship Snooker ma oficjalną licencję od World Snooker Association, co pozwoliło na zamieszczenie w intrze gry fragmentów nagrań filmowych z mistrzostw oraz nazwisk takich sław jak Dennis Taylor czy Dawid Gray.

Problem ze snookerem jest taki, że jeśli nie jesteś wystarczająco dobry, zostaniesz zredukowany do roll widza i spędisz następne pięć minut obserwując jak przeciwnik wbija bille. Mimo że komputerowego zawodnika można zmusić do tego, aby popełnił błędy (redukując jego umiejętności do poziomu amatora), gra na pewno będzie bardziej jednostronna, o ile wcześniej nie grałeś w niej za wiele. Jeżeli natomiast było inaczej i znasz już takie tytuły jak Jimmy White's Whirlwind Snooker II i Virtual Pool, na pewno lepiej sobie poradzisz. Ponadto w grze komputerowej z Codemasters zamieszczono bardzo obszerny poradnik, który zapewnia niedoświadczonemu graczu nie tylko z teorią, lecz również pozwoli przewidzieć różnego rodzaju sytuacje na stole (łącznie z trikami, które zaprojektowali mistrzowie snookera).

Zapewne znasz reguły gry, jeżeli jednak nie, oto krótkie ich przypomnienie.

Snooker, czyli gra w piramidkę, różni się nieco od klasycznego bilardu, jednak nie tak bardzo, jak np. carrom, czyli tzw. karambolowa wersja bilardu bez loz. Punkty w snookerze liczne są zarówno za skierowanie bil do loz, jak i za sfaułowanie przeciwnika. Bialą bilą zagrywają obaj rywale, ponadto na stole znajdują się 15 bil w kolorze czerwonym (liczonych po jednym punkcie), złotym (2 punkty), żółtym (3), brązowym (4), niebieskim (5), różowym (6) oraz czarnym (7). Zawodnik wbija do fozy bilę czerwoną, po czym musi wbić bilę kolorową. Czerwone bille pozostają w fozech, bille o innych barwach powracają na stół na swoje miejsce. Kiedy już wszystkie czerwone trafiają do loz, gracze kierują do otworów kolejno bilę żółtą, żelową itd. (zgodnie z ich nominalną wartością). Mecze mistrzowskie składają się co najmniej z dziewięciu, a final nawet z 25 rund.

W World Championship Snooker zamieszczono zresztą kompletny zestaw reguł i zasad gry.



## INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:  
Blue Interactive Studios

Dystrybutor:  
Codemasters

Internet:

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

Wymagania:

Win 95/98/ME/2000; P 166; 32 MB RAM; 4x CD-ROM

Akcelerator:

Klawiszowy

- Plusy:
- "fizyczna" gra
- dużo trybów zabawy
- świetna grafika
- poradnik, bez trików

- Minusy:
- niezbyt wygodny interfejs użytkownika
- problemy z przeliczaniem widoku kamery

Ocena:  
**7**

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

# BATTLE ISLE® THE ANDOSIA WAR

PRAWdziwa strategia  
w fantastycznej oprawie!



Battle Isle 4: Andosia War to najnowsza część znanej strategicznej sagi. Klasyczna idea połączona z wykonaniem na miarę XXI wieku.

Czas rozpocząć działania wojenne!

• Niepowtarzalna kombinacja strategii turowej z elementami strategii czasu rzeczywistego • Perfekcyjnie opracowana grafika 3D, dzięki czemu drzewa, góry, budynki oraz jednostki wyglądają wyjątkowo realistycznie • Animowane zmiany pogody, dnia i pory roku wpływające na przebieg rozgrywki • Ponad 40 jednostek z możliwością ich dalszej modernizacji • 25 rodzajów budynków, dzięki którym zadbasz o zaplecze swojej armii • Badania i zastosowanie nowych technik walki oraz taktyk wojennych • Dwie ogromne kampanie zawierające 22 misje.

W pudełku z grą  
**BATTLE ISLE 4**  
znajdziesz GRATIS  
doskonałą strategię  
turową, której akcja  
osadzona jest również w  
świecie sagi Battle Isle, pt:  
**INCUBATION**  
w polskiej wersji językowej!

**Arcanica**

**beeeman**

**S**olo o tempo postępu technicznego sprawia, że gra, trzeba się naprawdę spieszyć, aby mogła dążyć aktualnym oczekiwaniom odbiorców. Dlatego właśnie kupujemy w sklepach gry.

**Czy problem nie w tym, że denerwuje mnie klikanie każdego piksela, że mała ilość czarów mnie odrzuca czy też że nie podoba mi się pomysł twórców. To sposób realizacji całości tak mnie zniechęcił.**

które wymagają zainstalowania przeróżnych łatek i poprawek. Bo gra powstała - zdaniem managerów - za długo i trzeba było szybko rzucić na rynek tytuł, żeby upływ czasu go nie zniszczył.



nie, nie zwróciłem większej uwagi na główne menu - nie ma czego żałować (i opisywać). Tzu, nie złądzicie w nim nic, czego tu nie było w innych grach. Już sama gra nie może uznać tego za wadę. Mówiąc krótko - autory nad oryginalność w sterowaniu postawiły stare, sprawdzone rozwiązania. I bardziej bo po to wynaleźć na siłę coś nowego, skoro stare się pięknie wydaje?

W godze w świecie Arcanicy zaczynamy od stworzenia postaci naszego bohatera. Lenni mogą przy tym skorzystać z opcji automatycznej kreacji, nie jest to jednak najlepsze rozwiązanie. Pierwszą rzeczą jest ustalenie gatunku bohatera, od tego zależał będą jego późniejsze umiejętności i predyspozycje. Dostępne są cztery archetypy, klasyczne dla RPG, czyli wojownik lub złodziej, oraz dla miłośników czarodziejki i kapelan-mnich. Ustaliwszy już profesję, trzeba zabrać się za wylosowanie poziomów podstawowych postaci. Nie wnioskując w szczegóły, powiem, że lista atrybutów bohatera nie udbiega od normy w grach RPG, więc nie mówiąc z góry, o co chodzi

Proces tworzenia postaci jest krótki i przebiega bez problemów. Niestety, już tutaj, na samym początku gry widać niedoróbki. Po skutecznym losowaniu cech naszej postaci zaczynają się działać jakieś rzeczy z nazwami atrybutów - np. znika słowo polskie, a zamiast niego pojawia się angielskie. Niby nic, ale już jakiś problem. Nie ma to zresztą większego wpływu na samą grę, która

zaczyna się już w kilka chwil po stworzeniu bohatera. Założymy nadzieję na pełną kontrolę, zobaczymy jeszcze, jak do tego, że znajdują się w miejscu, które jest areną niezmiernie ważnych wydarzeń. Wprowadzenie to dokonano już na początku gry, więc jest możliwość przyglądnego mu się dokład-



rzec normalna, ale mimo sporego doświadczenia w tego typu grach kompletnie nie wiedziałem, co robić, żeby popchnąć akcję do przodu, nie mówiąc już o rzeczach bardziej przyjemnych. A nie chwałąc się, troszkę już krai przemierzyłem i wiele światów od Zla ocalitem.



Stąd, jeśli ja mam tu problemy, to TG (Typowy Gracz) będzie kłap i rwał włosy z głowy.

Czyli problem nie w tym, że denerwuje mnie klikanie każdego piksela, że mała ilość czarów mnie odrzuca czy też nie podoba mi się pomysł twórców. To sposób realizacji całości tak mnie zniechęcił. A jest chyba czego zaoferować, bo autory mieli kilka naprawdę dobrych pomysłów. Drużynę, która z czasem powstaje, możemy dzielić na pododdziały, które samodzielnie wykonują pewne zadania. Miasto, w którym toczy się gra, ma dekadnie określone prawy i kary za ich łamanie. Zadbano o często pomijanie szczegółów - jak potrzeba jedzenia pięciu, nie zabrakło nawet zróżnicowanego poziomu sympati rozmaitych do naszych bohaterów. Wiele takich ciekawych elementów mogliby wymienić, ale wobec całokształtu nie ma to, niestety, większego sensu. Bo to tak, jakby patrzeć na spalone na węgiel obiad i zauważać, że podano go na fatnym talerzu i szybko.

Oczywiście jest to moja opinia i być może zagorzali miłośnicy przygód, gier RPG czy po prostu rzeczy udziwiony stwierdzą, że Arcanera jest strzałem w dziesiątkę. W końcu fabuła niby ciekawa, sposoby realizacji założenia scenariusza jest wiele i każda rozgrywka może wyglądać inaczej. Probukie, ale pamiętajcie - ostrzegam. Tym niemniej, mimo iż Arcanera nie zrobiła na mnie najlepszego wrażenia, z uwagi na pełny smaczków daje grze nieco naciąganą szóstkę.

**Ocena:**  
**6**

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:**

Weska

**Dystrybutor:**

L.F.M. tel (022) 6428155

**Internet:**

www.weska.com.pl

**Wymagania:**

P 233, 32 MB RAM, CD x8, Karta graficzna 2 MB

**Akcelerator:**

wskazany

**Plusy:**

- ciekawe pomysły

**Minusy:**

- ich reakcja



# CHICKEN RUN

Czarny Iwan

**U**ciekające Kurczaki to kinowy hit ostatnich kilku miesięcy. W bardzo plastyczny sposób (chodzi o to, że za pomocą plasteliny) przedstawiono zamkniętą i otoczoną drutem kloszastym, klaustrofobiczną farmę kurczaków. Życie kurczęcia nie jest lekkie! Codziennie trzeba zmieszać jajko, nie ma żadnych rozrywek. Światło gazu o 20-stej, obowiązuje ciąża nocna, grzęda to tylko wiecheć stłomy, zero wygody. Na dodatek, w każdej chwili można stracić głowę i znaleźć się na stole w postaci upieczonego na róże kurczęcia. Trudno się dziwić, że kury pod wodzą Ginger postanowiły zamienić tą szarą, beznadziejną rzeczywistość na wolność. Niepewną, ale jednak dającą

**W trakcie zabawy naprawdę można odlecieć ze śmiechu. Jeżeli waszym sercom drogie jest rewolucyjne hasło: wolność, równość, braterstwo - sięgnijcie po Chicken Run. Obowiązkowa gra dla fanów gumowych (i nie tylko) kurczaków!**

nadejście na lepsze jutro. I tu właśnie zaczyna się akcja, która niewiele odbiega od "Wielkiej Ucieczki" ze Stevenem McQuinem.

Film obejrzeć na pewno warto, ale jeśli to zrobić, będziecie już wieździć, co czeka was w Chicken Run; grze przygotowanej przez Eidos Interactive, a wydanej w Polsce przez IM Group. Scenariusz gierki jest odbiciem zdarzeń, które przedstawiono w filmie, jednak niektóre z nich zostały zmienione i rozwinięte. Na szczęście nie jest to więcej kalka filmu.



**Zostań Mrs. Tweedy!**  
Drobiarstwo - dziedzina zootechniki, jedna z najszyciej rozwijających się. Wykorzystuje najnowsze osiągnięcia genetyki żywienia i hodowli drobiu, korzystając z wyjątkowo szybkiej rotacji pokoleń i możliwości tworzenia różnych krzyżówek pomiędzy wyspecjalizowanymi rasami. Dający do wytworzenia jak największej ilości i najtańszego produktu, głównie mięsa i jaj (kury, indyki, perliczki, przepiórki, kaczki i gęsi).

Cel, który musi osiągnąć gracz, wydaje się prosty i jasny niczym drut i słonie. Należy wyprowadzić z farmy Ginger, Rocky'ego i inne kurczaki, zanim zostaną

przerobione na ciasto kurczakowe (Chicken Pies). Zadanie nie jest jednak proste, bowiem oprócz Ginger żaden kurczak nie przesyka jakoś specjalnie inteligencją. Tak to właśnie na nią i jej przyjacielu Rocky'ego spada ciężar uratowania kurczaków przed przerobieniem na szarlotkę.

Co dokonać? Dokładnie tak jak w filmie. Jednen z pierwszych pomysłów, który wpadła Ginger, świadczy wyraźnie o tym, że czytała Iladę, a przynajmniej znała forteł, który zastosowali Achajowie, by zdobyć Troję. Tym razem nie jest to jednak koń trojański, a Mrs. Tweedy. Natomiast kury nie chcą dostać się do kurki, lecz wydostać. Zasada fortełu pozostaje jednak taka sama.:) Ginger biegnie z farmy i samotnie przeszukuje zabudowania państwa Tweedy. Jeśli nadal kałosze, koszule nocne, rękawiczki itd., uzyska materiały, z których da się "instruować" Panią Tweedy. Co prawda, kukta, która poskładają i pozysywają bardziej przypomina Marzanę wyładowaną po miesiącach z Wisty, jednak na pewno pozwoli oszukać psy, które pilnują farmy. Kurczaki schowują się w koszulinkach i na szcudłach spróbują wydostać się z swego więzienia.

Gra wciela się po prostu w postać Ginger i penetruje obszar tamy i przeszukiwanemu elementów stoju Mrs. Tweedy. Nie jest to prosta sprawa. Zabawa przypominała mi trochę (somy za porównanie) Thiefa. Tak jak Caret Ginger mu kłače się, uważając na każdy swój krok, bowiem w kątach chwilę może usłyszeć lub zobaczyć któryś z psów. Zagrożenie jest również omijający zabudowania kramów, sklepów, apteki oraz Mr. Tweedy, który z latarką w ręku obserwuje obszar wokół farmy. Nikt nie jest bezpieczny, dopóki nie leży na swojej pryczy w skrzyniach. W momencie numer 17 Zdarzyło mi się, że ukryta w skrzyni przylepiła do drzwi Ginger zasłona odkryta przez Panią Tweedy, co zmusiło ją do otwarcia owej drzwi. Podjęłylią ją mogły się też pojawić w oknie, do sadziny w momencie, gdy kura skoczyła.



**Chicken run?**  
Kura domowa jest udomowioną formą kura bankiwa. Udomowienie tego ptaka nastąpiło prawdopodobnie 3000 lat p.n.e. w Indiach i na Wyspach Sundajskich. W Europie hodowano ją w starożytnym Rzymie i Grecji. W Egipcie kogut był czczony jako pośrednik między bogami a ludźmi. Oznajmiał swoim pianiem nadzieję boga słońca.

Rozwój ras kury domowej rozpoczęł się na przełomie XVIII/XIX w. Hodowla kierowała się na możliwości użytkowania. Powstały rasy użytkowe: nieśne, mięsne i ozdobne. Najbardziej znany rasami typu nieśnego są: leghorn i kuropatwki wloskie dające przeciętnie 200 jaj rocznie. Do typu mięsnego należą m.in.: sussex, cornish osiągające wagę 4,5 kg oraz bramaputry i kochinchiny osiągające wagę 5 kg. Odrębna rasa są bojowce używane w niektórych krajach do walk kogutów. Inną są kury karłowane o ciężarze do 800 g - bantanki, karzelki japońskie i sebrighty. Kura domowa jest najliczniejszą reprezentowaną ptakiem świata.

Skoro jej koszulę nocną. To tylko kilka pomysłów w jednym z wielu. Kamera płynnie zmienia swoją orbitę i dzieje się to bardzo naturalnie. Gra jest konwersją z konsoli, co nie stetytuje się na ekranie monitora. "Chicken Run" na PlayStation wygląda ośmieszająco, na PC wyraźnie traci jednak na swoim uroku. Nawet sposób opisania klawiszy, typowy dla padów, jest po prostu niewygodny. Gdyby nie solidna dawka grywalności, można by uczyć się tego wiatku. Jednak Chicken Run jest tytułem tak rozbrajającym, że naprawdę wiele można mu wybaczyć. Szkoda, że save game możemy dokonać dopiero po ukończeniu etapu... Co prawda, Ginger nie traci życia, jeżeli zostanie złapana przez właściciela (gubi jeden ze znalezionej przedmiotów), lecz wyjście z gry przed ukończeniem całego questa, oznacza powrót do początku misji.

Gra wciela się nie tylko w Ginger. Nie ma co prawda, możliwości wbić się w ciało Pana Tweedy i zwitania w tej postaci do sypialni jego małżonki, ale można to stać się jutym kogutem - Rocky'm, czy też parką sprytnych szórków - Nickiem i Fetherem. Rocky podobnie jak Ginger nie umie latać (choć uparcie twierdzi coś innego) i ma podobną paletę ruchów. Kolej może bieć, skradzieć się, podlecieć, a właściwie podskoczyć na pewną wysokość, a nawet dziołnąć. Kurak jest całkiem sprytny i jak Ginger może wywieść w pole psy, rzucając im piłkę. Sama



Ginger wpadła na jeszcze lepszy pomysł, który pozwolił jej na moment bezkarnie poruszać się po terenie zabudowy gospodarskich. Założyła sobie miękawki na głowę i w takim superkarakuolu przeszukiwała zakamarki farmy.

Gracz musi jednak pamiętać, aby nogi Ginger nie wychodziły spod gumiaka, bowiem wówczas psy na pewno wywieżą kurę. Zabawa z kaloszem na głowie nie jest zresztą ostatnim oryginalnym i zabawnym pomysłem.

Pole naszych zmagań, czyli farmę Tweedy'ch widzimy w rzucie izometrycznym lub z góry. Kamera płynnie zmienia swoją orbitę i dzieje się to bardzo naturalnie. Gra jest konwersją z konsoli, co nie stetytuje się na ekranie monitora. "Chicken Run" na PlayStation wygląda ośmieszająco, na PC wyraźnie traci jednak na swoim uroku. Nawet sposób opisania klawiszy, typowy dla padów, jest po prostu niewygodny. Gdyby nie solidna dawka grywalności, można by uczyć się tego wiatku. Jednak Chicken Run jest tytułem tak rozbrajającym, że naprawdę wiele można mu wybaczyć. Szkoda, że save game możemy dokonać dopiero po ukończeniu etapu... Co prawda, Ginger nie traci życia, jeżeli zostanie złapana przez właściciela (gubi jeden ze znalezionej przedmiotów), lecz wyjście z gry przed ukończeniem całego questa, oznacza powrót do początku misji.

Chicken Run jest zabawa dla jednego gracza. Ostatnie zadanie polega na skonstruowaniu... samolotu, który uniesie kury w siną dal. W trakcie zabawy naprawdę można odlecieć ze śmiechu, a ponieważ śmiech to zdrowie, proponuję końską dawkę w czasie gry. Jeżeli waszym sercom drogie jest rewolucyjne hasło: wolność, równość, braterstwo - sięgnijcie po Chicken Run. W tej grze owe zadowolenie nie dzeliło się, nawet mimo tego, że wykrzykuje je tylko kurczak :)

**Ocena:**  
**8**

- INFO • INFO • INFO • INFO**
- Producent:** Eidos interactive  
**Dystrybutor:** IM Group, tel. (022) 6422766  
**Internet:** www.ingroup.com.pl  
**Wymagania:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 8 MB, CD ROM 8x  
**Akcelerator:** konieczny
- Plusy:**
  - oryginalne 3d adventure action
  - oryginalny, zaskakujący pomysł: "Wielka Ucieczka"
  - wiadra śmiechu
  - możliwość gry koma bohaterami
- Minisy:**
  - brak save game w trakcie zabawy
  - daje się odczuć, że to konwersja z konsoli





Wydawać by się mogło, że w gatunku TPP mieliśmy już do czynienia ze wszystkim. I z panią archeolog bogato wyposażoną przez naturę w atrybuty Kobiecości (Tomb Raider), i z wystancem Boga pod postacią cherubina (Messiah), i z upadłym wampirem mszczącym się na dawnych kumplach (Soul Reaver), i z Elfem wyznającym hordy potworów (Heretic II), a ostatnio z wikingiem broniącym świat przed nadieżściem Ragnarok (Rune). Jak się okazuje, byliśmy w błędzie, bo pomysłowość programistów nie zna granic.

#### Bambino de Bodom

Autorzy Groucha muszą mieć niesamowite poczucie humoru, bowiem stworzyli coś, co można nazwać parodią TPP i platformówek. Kąpią sobie, ile wlezie z konwencji obu gatunków, a przy okazji serwują graczy aluzje dotyczące srebrnego ekranu. Nasz dzielny bohater to muskularny, potężnie zbudowany osłek, na którego widok Iwan rzucił łakonicznie: "Musisz być dobrze, z zachodnie sterydy". I ma rację, gdyż spędzamy z Iwanem od dwóch lat więcej czasu na siłowni niż w pracy, a mimo to widok Groucha wzbudził we mnie falę kompleksów :). Nic to jednak, bowiem jak łatwo się domyślić, muskulatura naszego barbarzyńca nijak się ma do zawartości czaszki, która najwyraźniej jest całkowicie pusta. Przynajmniej w tej kategorii wygrywam z Grouchem (no co, muszę się jakoś dowartościować, prawda?). Krótko mówiąc, Grouch do złudzenia przypominał disneyowskiego Herkulesa (kolejny popis poczucia humoru autorów), a co za tym idzie: wzbudza entuzjazm wśród przedstawicieli pół przeciwniej.

I tu znowu mamy do czynienia z kolejnym klasycznym przykładem rodem ze srebrnego ekranu, albowiem, jak się okazuje, osłek ma słabość do pewnej blondu piękności. Wszystko ukażało się wspaniale - oglądamy sobie właściwie jak to nasz bohater bawi się w tak zwane "końskie żałoby", gdy nagle (chyba bardziej adekwatnym) zwrotem byłoby "jak zawsze", zważywszy, ile razy mieliśmy do czynienia z takim właśnie scenariuszem) pojawiła się banda ludożerców, która porwała wybrankę Groucha, zanim ten zdążył złapać za swój ukochany miecz. Ciel kanibali jest wiadomy, jako że panna była niczego sobie zbudowana: Zupa jak się patrzy, (zab - zupa żebowa, dąb - zupa dębo-

Czy można sparodować Raymana i Tomb Raidera? Dlaczego by nie? Grouch to właśnie doskonały pastisz gier z gatunków TPP i platformówek z doskonałą grywalnością, na której cieniem kładzie się jedynie zbyt duża ilość tryskającej krwi, nijak nie pasująca do humoru i komiksowej grafiki.

wa...). Ale tradycyjnie bohater nie daje za wygraną i rusza tropem powracały.

W tym miejscu zaczyna się nasza rola. Zanim jednak rozpocznesz, radźże zająć się opcjami gry, aby w nich odnaleźć poziom ustalenia brutalności (Gore). Ja ustawiłem sobie na maks., ale jeżeli macie młodsze rodzeństwo to mamo wszystko proponuj zminniejszyć ten poziom. W czasie akcji posokę leje się bowiem hektolitrami, co, moim zdaniem, niezbyt pasuje do samego wizerunku gry. Wygląda ona, jak już zaznaczyłem, nijemnym pastiszem TPP i platformówek. Za TPP przemawia sposób ukazania postaci z perspektywy trzeciej osoby oraz tryb walki przypominający właśnie ten gatunek. Grouch bowiem potrafi wałęczyć kilkoma różnymi broniąmi, poczynając od gołych pięści, poprzez miecz czy maczugę, a kończąc na pochodni. Do tego walka jest bardzo fajna, gdyż nasz bohater umie zadawać bardzo ciękkie, różnorodne ciosy, a przeciwnicy walczą... do końca. W przenośni i dosłownie. W walce programiści pokazali swoje zaflascynowanie Monty Pythonem, a konkretne "Świętym Graalem". Przeciwnikowi możesz uciąć prawą rękę uzbrojoną w miecz czy maczugę, lewą trzymającą tarczę, lub którykolwiek z nog, a i tak będzie on walczył! Cała redakcja zleciała się oglądać, jak zakutý w blachę rycerz ambitnie czekał się za Grouchem, co było o tyle dziwne, że wcześniej stracił obie nogi. Może chciał go ugryźć... lubkę?

Nie myślcie jednak, że pokonanie przeciwników to dziedzina igraszki. Tak nie jest, gdyż walca bardzo dobrze, a czasami potrafią pośląć

Groucha do piachu jednym ciosem!!! Jest to oczywiście wkurzające, lecz przy tym realistyczne. W ilu bowiem grach bohater otrzymuje dziesiątki ciosów i idzie sobie dalej raźnym krokiem? Co jeszcze jest w Grouchu typowe dla TPP? Z pewnością duży zasób ruchów bohatera. Grouch biega, skacze, wspina się, przesuwa przedmioty, czeka, skrada, a nawet turka. W platformówkach raczej takiego zasobu ruchów nie uświadczysz. A co z kolei przemawia za platformówką? Przedże wszystkim BRAK opcji SAVE w dowolnym momencie gry!!! Wprawdzie już chyba każdy zdążył się przyzwyczaić do takiego stanu rzeczy we wszystkich platformówkach, ale minie to nadal irytuje! Tym bardziej że Grouch wcale nie został przeniesiony na blaszaki z konsoli (przypominam, że to jest

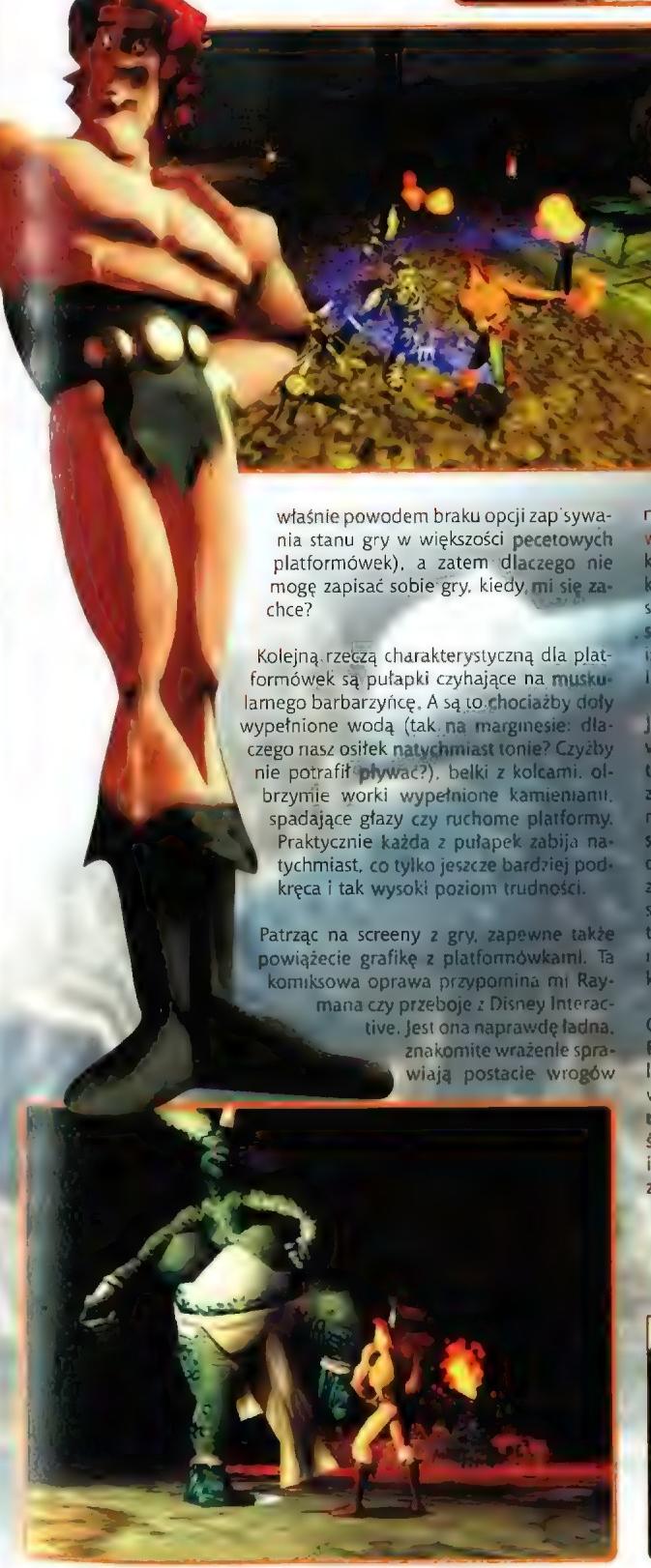


oraz kolorowe lokacje, choć niektóre mogą być mało szczegółowe. Przy wymyślaniu przeciwników autorzy pokazali, że słowo "kreatywność" nie jest im obce, bowiem postacie przez nich wymyślone są fantastycznie różne i oryginalne. Doprawdy ciężko mi jest zdefiniować, kim są ci ludzie, a e - podoba mi się. Co ważniejsze: znakomicie się poruszają. Jeżeli można tak powiedzieć o postaciach rodem z filmów rysunkowych, to Grouch i jego przeciwnicy chodzą, biegają, czekają się, walczą i giną bardzo naturalnie, co może być przekonujące. (A gdy przez chwilę nie dotyczy klawiatury, sympatyczny wielkolud zaczyna z miłością prezentować swoje mięśnie (niczym Iwan przed lustrem na siłowni :)), a robi to w sposób iście komiczny - chyba nawet lepiej od Iwana :)).

Kolejną rzeczą charakterystyczną dla platformówek są pułapki czekające na muskularnego barbarzyńca. A są to chociażby doły wypełnione wodą (tak na marginesie: dlaczego nasz osłek natychmiast tonie? Czyby nie potrafią pływać?), belki z kolcami, obrzędowe worki wypełnione kamieniami, spadające głazy czy ruchome platformy. Praktycznie każda z pułapek zabija natychmiast, co tylko jeszcze bardziej podkreśla i tak wysoki poziom trudności.

Patrząc na screeny z gry, zapewne także powiązując grafikę z platformówkami. Ta komiksowa oprawa przypomina mi Raymana z przeboju Disney Interactive. Jest ona naprawdę ładna, znakomite wrażenie sprawiają postacie wrogów

Czy Grouch stanie się tak wielkim przebojem jak Tomba Raider czy Rune? Raczej nie, bo fani tego typu gier stawiają raczej na "poważny klimat" lub nie wiedzą czemu na Lare (hm... może ma to jakiś związek z jej warunkami fizycznymi?). Ja jednak powiadam wam, że warto zwrócić uwagę na Groucha, bowiem oferuje on dość niekonwencjonalne podejście do TPP i platformówek. Jego grywalność jest naprawdę bardzo duża i gdyby nie fakt, że doskonala humor w tej grze przeplata się z chybą zbyt dużą brutalnością, to postawiłbym ocenę wyższą o jedno oczko.



#### INFO • INFO • INFO • INFO

##### Producent:

Dinamic

##### Dystrybutor:

TopWare

tel (033) 8130316

##### Internet:

http://grouch.topware.pl

##### Wymagania:

P 166 32 MB RAM WIN 95/98/2000 8xCD karta dźwiękowa

##### Akcelerator:

zalecany

##### Plusy:

- humor
- duże posoki
- ładna grafika i sympatyczny dźwięk
- trudność

##### Minusy:

- BRAK SAVE A W DOWOLNYM MOMENCIE!!!
- chwilami za trudna i zbyt brutalna

Ocena:  
**8+**

do 2000

# Sea Dogs

zazdrości, który zwał się Sid Meyer. Dzięki jego magii rzesze miłośników gatunkowej rozrywki otrzymywały dokładnie to, czego chciały. Wyczarowywał gry piękne, wciągające i zachwycające każdym swoim elementem. Jedną z nich, stworzoną w 1987 roku, była Pirates, gra wielka i wspaniała. Kto miał z nią dłuższą styczność, z pewnością wie, jak bardzo była wciągająca i jak wiele dawała radości. Niestety, było to tak dawno temu, że dzisiaj powrót do niej mógłby spowodować rozczerowanie.

Teraz nikogo nie cieszy szesnaście kolorów na ekranie i rozdzielcość poniżej 1024 x 768 w grafice evidentnie 2D.

## Shanghai John

Pomimo że dziś stare gry tracą wiele ze swojej magii, wielu z nas ma ochotę do nich wrócić. Z różnych powodów nie zawsze jest to możliwe, a nawet jeśli się uda, często okazuje się, że to, co pamiętamy, niemal nie się porównać z tym, co gra na dzień dzisiejszy reprezentuje. Dlatego starszy gracze w każdej praktycznie nowej produkcji szukają czegoś, co przypominałoby im stare hity. Nieraz dzieje się tak, że nowe gry są ewidentnie tworzone pod wpływem starszych produkcji, najczęściej tych z najwyższej półki. Niestety, to, co powstaje dziś, nie zawsze dorównuje poziomem muzealnym eksponatom (i wbrew pozorom nie tyczy się to tylko gier).

Podobnie sprawa wyglądała z Pirates. Powstało kilka tytułów próbujących nawiązać ten wspaniały wzór, ale jak na razie żaden z nich nie uchwycił tego, co było w pierwotnym najważniejsze. Niemniej jednak producenci

nie rezygnują, dzięki czemu na sklepowe półki trafił kolejny, evidentny naśladowca Pirates. Już kilka miesięcy temu starzy piraci i korsarze mieli nadzieję, gdy ludzie z Bethesda Softworks ogłosili, że wraz z ekipą z Akella pracują nad nową grą, której akcja będzie toczyć się na Karaibach, mniej więcej w połowie siedemnastego wieku - czyli dokładnie w czasach świetności korsarstwa i europejskich potęg morskich.

Czekaliśmy, czekaliśmy i w końcu stało się. Na moje biurko trafiła gra Sea Dogs, czyli ów niecierpliwie oczekiwany kandydat na następcę Pirates. Oczywiście czym przedże przeprowadzitem instalację (notabene koszmarnie długą) i gdy zawartość obydwu płyt znalazła się na dysku twardym, zabrałem się za granie. W tym miejscu muszę przerwać normalny "bieg" recenzji, aby wspomnieć o jednej sprawie. Bethesda do tej pory znana była z wypuszczania gier, w których nedoróbka

była nedoróbką. Z czasem pojawiły się setki błędów i wszystko zaczynało mieć ręce i nogi dopiero po kilku miesiącach od premiery. Niestety, Sea Dogs nie uniknął tego losu. Gra została wypuszczona na rynek, zanim tak naprawdę ukończono pracę nad nią. Dlatego pierwsze kroki po zainstalowaniu powinny prowadzić nie do głównego menu, a na stronie producenta, gdzie do dnia dzisiejszego pojawiły się już dwa patchy poprawiające ogólną ilość błędów w grze i dodające kilka nowych elementów. Ponieważ bez nich gra jest bardziej nieprzyjemna, przy recenzji będę opierał się na wersji już poprawionej, nie omijając jednak obniżyciu końcowej oceny z tego właśnie powodu.

A teraz do rzeczy, po uruchomieniu gry witamy nas przeciętniej jakości intro wiodące do całego historii. Nie należy ona do zbyt ambitnych, ale jednocześnie spełnia wszystkie warunki niezbędne do tego, żeby scenario był ciekawy. Drogi graczu, jesteś młodym człowiekiem, nazywasz się Nicholas. Mieszkałeś w jednym z europejskich miast portowych,

sadząc, ale faktem jest, że po ulicach odwiedzonych miasteczek snują się ich mieszkańców i przybysze z innych miast. Z każdym z nich można oczywiście porozmawiać i bardzo często wynika z tego coś istotnego dla przebiegu rozgrywki. Raz otrzymamy jakieś niezmiernie istotne informacje, innym razem okaże się, że dla naszego rozmówcy możemy wykonać jakieś zadanie, co oczywiście wiąże się z profitami pieniężnymi. Może również zdarzyć się tak, że osoba, z którą rozmawiamy, okaże się jednym z występujących w grze specjalistów od spraw związanych z

**Generalnie Sea Dogs nie dostaje oceny za grafikę czy dźwięk, oceniam tą grę za swobodę, jaką daje graczowi, za sporą grywalność i kilka innych trudniejszych do uchwycenia elementów.**

żeglągą. Takiego delikwenta, o ile nas na to stać, można zatrudnić, a on w zamian zajmie się tym, co umie najlepiej, np. przeprowadzaniem abordazu, ustawnianiem działa, kierowaniem załogą itp. Parę słów na ten temat napiszę nieco później, a na razie wracamy do głównego wątku. Kręcząc się po ulicach miasteczek, z pewnością wcześniej czy później trafimy na istotne dla naszej sprawy budowle. Ich zestaw nie jest zbyt duży, ale w każdej odwiedzanej lokacji jest mniej więcej podobny. Znajdziemy więc doki, gdzie dokonamy zakupu, sprzedazy i naprawy naszych statków. Dysponując już transportem, warto zainteresować się załogą. Rekrutacji dokonamy w karczmie (gdzie również zasięgniemy najnowszych informacji), o ile tylko dysponujemy odpowiednią gotówką. Dalsze kroki kierujemy do sklepu, gdzie zakupimy i sprzedamy towary (kilka rodzajów) oraz do gubernatora, który jest najważniejszą osobą w mieście (no, chyba że jest to miasto pirackie). W apartamentach gubernatorskich toczy się większość istotnych dla przebiegu scenariusza rozmów. To właśnie gubernatorzy wydają nam listy polecające, pozwalające nam legalnie ląpuć wszystkich będących akurat w stanie wojny z państwem, które wydało nam głos. Gubernatorzy również wyznaczają nam różne zadania i, jak się okazuje, właśnie ich wykonywanie, oprócz zysków wybitnie materialnych, popcha całą akcję do przodu. Nie będę zdradzał tajemnic scenariusza, ale nic chyba nie popsuje, jak powiem, że będziemy - jeśli tylko zechcemy - płynąć pod wszystkimi występującymi w grze banderami. Tych jest w sumie pięć: brytyjska, francuska, hiszpańska oraz słynny Jolly Roger. W porównaniu do Pirates brakuje tu holendrów, ale, prawdę mówiąc, nie ma to większego znaczenia. Podobnie zresztą jak fakt, że w miastach pirackich instytucja gubernatora nie istnieje. Jednak zawsze ktoś pełni rolę przywódcy, więc tak naprawdę nie ma większych różnic.

Tyle o pobycie na stałym lądzie. Każda wizyta w mieście wcześniej czy później się kończy i trzeba wyruszyć w morze. Niezależnie od celu naszej podróży opuszczamy port, decydując co do kierunku rejsu mamy jednak podjąć już po kilku chwilach. Żegluga odbywa się na fikcyjnym fragmencie morza karaibskiego, na którym znajduje się kilkanaście w większości zaludnionych wysp. To właśnie podróżowanie między nimi pozwala odkrywać nowe wątki scenariusza, a także zarabiać pieniądze, na przykład na handlu. Zdecydowanie najciekawsza część rozgrywki toczy się na otwartym morzu.

Pływając od jednej do drugiej wyspy lub kręcząc się bez wyraźnego celu, wcześniej zatrzymując się natknijemy



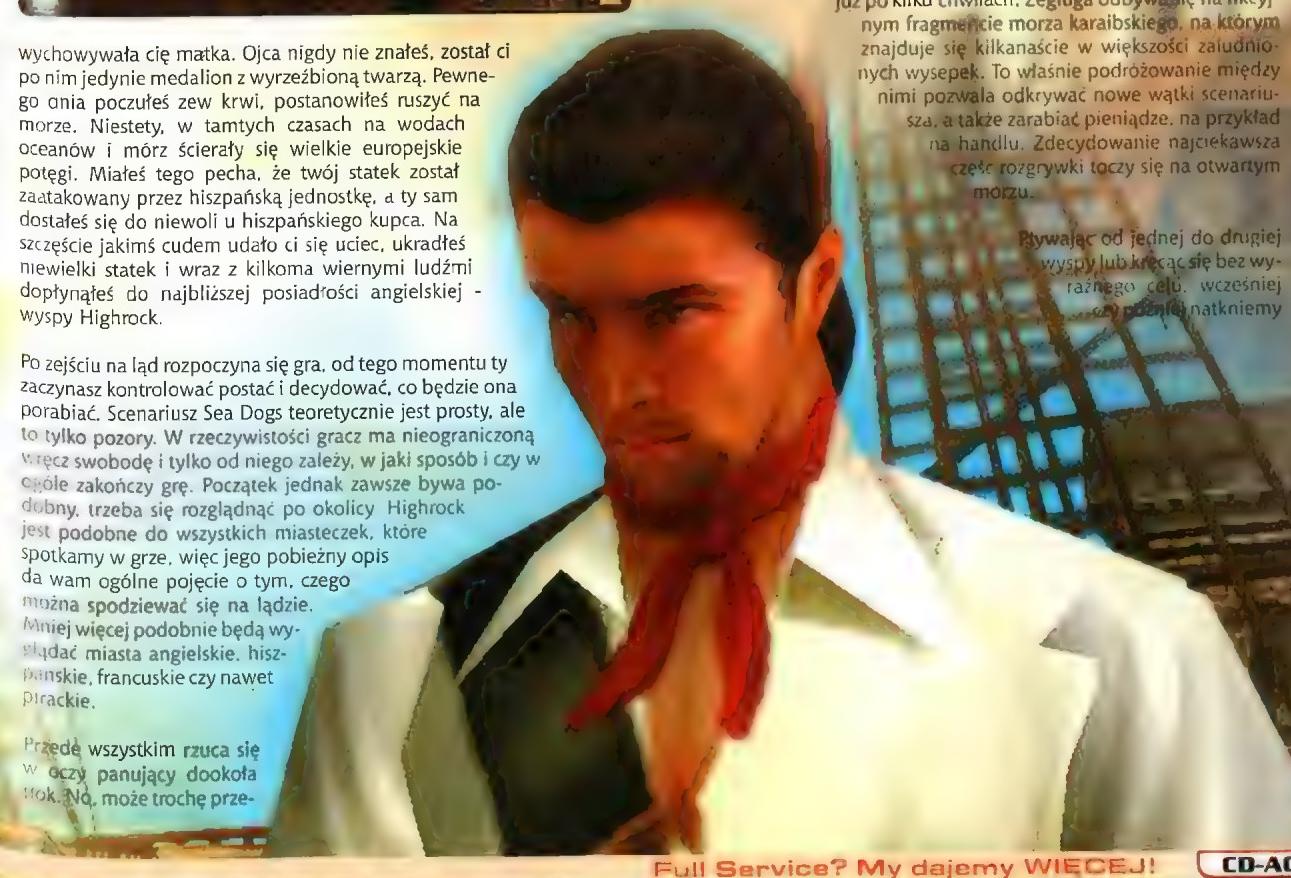
wychowała cię matka. Ojca nigdy nie znałeś, został ci po nim jedynie medalion z wyrzeźbioną twarzą. Pewnego dnia poczułeś zew krwi, postanowiłeś ruszyć na morze. Niestety, w tamtych czasach na wodach oceanów i mórz ścierały się wielkie europejskie potęgi. Miałeś tego pecha, że twój statek został zaatakowany przez hiszpańską jednostkę, a ty sam dostał się do niewoli u hiszpańskiego kupca. Na szczęście jakimś cudem udało ci się uciec, ukradłeś niewielki statek i wraz z kilkoma wiernymi ludźmi dopłynąłeś do najbliższej posiadłości angielskiej - wyspy Highrock.

Po zejściu na ląd rozpoczyna się gra, od tego momentu ty zaczynasz kontrolować postać i decydować, co będzie ona porabiać. Scenariusz Sea Dogs teoretycznie jest prosty, ale to tylko pozory. W rzeczywistości gracz ma nieograniczoną w pełni swobodę i tylko od niego zależy, w jaki sposób i czy w ogóle zakończy grę. Początek jednak zawsze bywa podobny. Trzeba się rozglądać po okolicy Highrock jest podobne do wszystkich miasteczek, które spotkamy w grze, więc jego pobieżny opis da wam ogólnie pojęcie o tym, czego można spodziewać się na lądzie.

Mniej więcej podobnie będą wyglądać miasta angielskie, hiszpańskie, francuskie czy nawet pirackie.

Przed wszystkim rzuca się w oczy panujący dookoła恐慌. No, może trochę prze-

Full Service? My dajemy WIĘCEJ!



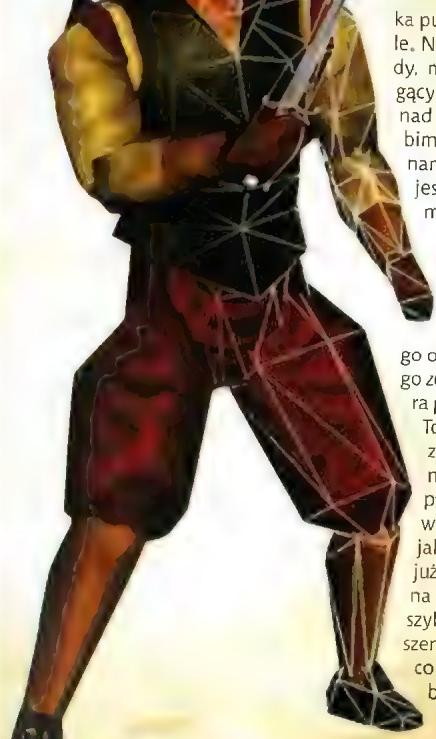
się na inne jednostki pływające. W takim wypadku, dysponując niewielką ilością informacji, musimy podjąć decyzję, czy atakować, czy też zostawić napotkany okręt (lub okręty) w spokoju. Czasem bywa jednak tak, że to my jesteśmy atakowani, wtedy, jeśli nie dysponujemy odpowiednimi siłami, możemy jedynie uciekać, gdzie pieprz rośnie. Decyzja zależy od wielu czynników, o których do tej pory nie było mowy. Zrozumiałe jest, że raczej nie należy atakować statków pływających pod sojuszniczą banderą. Najważniejsze jednak jest to, że nie zawsze mamy w ogóle szansę na odniesienie zwycięstwa. Zaczynając grę, dysponujemy bowiem dość słabym i małym okretem, jednak zdobycie lepszej balii nie jest sprawą najprostszą. Nawet posiadanie lepszego okrętu nie zawsze rozwiązuje problem. Nasze szanse w zbrojnym spotkaniu zależą bowiem nie tylko od przewagi, jaką daje nam większa liczba działań czy szybszy lub zwrócijszy okręt.



Jak już wspomniałem, postać, którą kierujemy, dysponuje listą umiejętności wpływającymi w ogromnej mierze na efektywność naszych działań. Mówiąc normalnym językiem, są to typowe dla każdej gry RPG umiejętności postaci (nie chodzi tu o ich konkretne nazwy, ale w ogóle o to, że są) wyrażane w punktach i podnoszone za każdym razem, gdy zdobędziemy odpowiednią liczbę punktów doświadczenia. To od ich poziomu bezpośrednio zależy, jak celiście będą strzelać nasze działa, jak szybko będą przedstawiane, jak zwrotny i szybki będą statek, czy też jak sprawnie załoga przeprowadzi abordaż. Dodatkowo, działają tutaj wynajmowane przez nas specjalści. Każdy zatrudniony wyga zajmuje się zwiększeniem poziomu jednej, konkretnej umiejętności o jeden lub kil-



ka punktów. Niech was się nie wydaje, że to niewiele. Na początku gry przydaje się każdy, najmniejszy nawet punktek mogący dać niewielką choćby przewagę nad przeciwnikiem. Z czasem dorobimy się małe floty towarzyszących nam statków, ale ich skuteczność jest co najmniej watpliwa, dlatego można je pominąć.



Niezależnie od tego, ile okrętów znajduje się po obu stronach, decyzja o podjęciu walki przenosi nas na pokład naszego okrętu. Tutaj z pewnością każdego zdziwi absolutny brak załogi, która powinna biegać jak z pieprzem. To jedna z wad oprawy audiowizualnej, o której napisać później. Na razie wypada nam odpływać w pobliże przeciwników. Jeśli jest ich więcej, trzeba tak manewrować, aby ryzykując jak najmniej, zadać jak największe straty. Przed i już w trakcie wymiany strzałów walka przypomina balet. Ogromne statki nie poruszają się za szybko i nie wykonują zakresek w miejscu. Owszem, wysokie umiejętności naszego bohatera nieco pomagają, ale nadal trzeba wykazać się dobrym zmysłem orientacji i planowania.



#### INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**

Akella/Bethesda

**Dystrybutor:**

Bethesda

**Internet:**

[www.seadoogs.com](http://www.seadoogs.com)

**Wymagania:**

Windows 9x, PL-233, 64 MB Ram

4CD ROM

**Akcelerator:**

Koniec

#### Plusy:

- duża swoboda dla gracza
- klimat
- niepowtarzalna możliwość złożenia kampanii dla rekinów

Minusy:

- wymienione na początku tekstu błędy. Niemniej jednak uważam, że siedem jest oceną przyzwoitą.

Ocena:  
**7+**

# MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBAKI DOŁĄCZ DO NICH. TO NAPRWDE PRZYJEMNE!

# WORMS WORLD PARTY

**Co nowego w Worms World Party:**

- Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.
- Rozgrywki w internecie podzielone na etapy dla początkujących i zaawansowanych.
- Niech ta opowiej WormPol o nowej, mającej przeprowadzenie rozgrywek na ponad 400 różnych sposobów.
- Rozgrywany tryb treningowy, od którego możesz zwiększyć swoje umiejętności na rzecz celów cywilnych!
- Nieznajoma Wormopedia, czyli poradnik użycia broni, z którym dowiesz się m.in. o wiele ciekawych zasadach strzelby.
- Fantastyczny nowy edytor, który pozwala na tworzenie najbardziej odlotowej mapy.
- Nowe efekty specjalne, m.in. fajerwerków i okrągły robaków.

**PL**  
CD PROJEKT

**79,90**  
ZŁOTYCA

**ZAMÓW JUŻ DZIŚ**  
**(0-22) 519 69 69**  
[www.worms.com](http://www.worms.com)

**CD PROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

**TEAM 17**

# Pizza Connection 2

*Pizza. Gorący paczający kawałek ciasta obsypany na wierzchu ciągnącym się żółtym serkiem, sosem pomidorowym, pieprzem i setkami innych dodatków. Chyba każdy kocha pizzę, prawda? Jest tak cudownie smaczna, a w dodatku podobno bardzo odżywczą i to do tego stopnia, że w zeszłym sezonie trener rzymskiego Lazio za namową lekarza połaci swoim piłkarzem jesię pizzę. Jaki był tego skutek, nie wiem, ale przypominać...*

Ulver

Jednym z formalności uznającą to, Rzymianie zdobyli mistrzowski tytuł, możemy w Pizza Connection 2 ponownie podnieść swoją unikalną pizzę. Gra stworzona przez niemieckich programistów Software 2000 jest, jak zapewne już wiecie z zapowiedzi Qntik kontynuacją Pizza Syndicate. (A od siebie dobrze, że Niemcy mają już na koncie chociażby bardzo dobry Airline Tycoon). Swoje czasu Pizza Syndicate wywołała spore zamieszanie czy może raczej pochwałę redakcji. Jakoś brakuje u nas speców od simów, a fast, że od Pizza Syndicate odbił się MacAbra, spowodował małą panikę. Gra przewidowała przez kilka razy, kiedy podkreślała "Jest fajna gra", aż w końcu trafiła na moim biurku. Pizza Syndicate okazało się bowiem fajną gierką, la la równie luźno wylatując nad moim potem. Zdecydowanie myślę, że nie moja podwórka. Tyle historii.

**Pizza Connection 2 jest naprawdę znakomitą, choć może nawet zbyt realistycznym i skomplikowanym simem. Polecam wszystkim tym, którzy uwielbiają pizzę, podobała im się Pizza Syndicate i są fanatykami takich gier.**

Zapomniałem się Pizza Connection 2, która dziwnym zięgiem okoliczności dostała się mnie do recenzji. Od razu jednak zauważę, że mocno żałuję tego, że przyszło potykać mi się z angielską wersją Pizza Connection 2. Pewnie całkiem inaczej ocenibyśmy grę i o wiele lepiej by mi się grało, gdybym miał do dyspozycji od razu wersję polską. Jakież przyzwyczaiłem się do gier z nalepką PL na pudełku i przeważnie bardziej mi się podobały. Niestety tym razem musimy poczekać jeszcze trochę na Pizza Connection 2 PC. Wracając do samej gry, gracza ma do dyspozycji dwa warianty rozgrywki: New Game oraz Free Game. Pierwszy tryb zaczyna się od obowiązkowego tutoriala. Tu naučysz się, jak dobrze umieścić swoją knajpkę, jak ją wypościć, jak zatrudnić personel, skomponować własne pizze etc. Potem przyjdzie ci zaliczyć trzy zadania typowe dla kampanii i dopiero wówczas przeniesiesz się do innego miasta i staniesz przed nowymi wyzwaniami. Troszka inaczej wygląda sprawa Free Game. W tym przypadku od gracza zależy, jak będzie wyglądać rozgrywka. Sam ustalasz poziom trudności (od diabła po godfather), wybierasz liczbę przeciwników (aż do siedmiu), ilość kas w swoim oraz rywali sejfie, liczbę populacji w mieście i tym podobne drobiazgi. Mnie oba tryby gry bardzo przypadły do gustu.

W zasadzie same reguły gry się nie zmieniały. W dalszym ciągu zadaniem gracza jest zmobilizowanie miasta i

ciebie najbardziej sprytnie postawić na małe krajówki i wynajmować jakieś małe lokal. Brzmi banalnie, lecz w rzeczywistości tak nie jest. Zgodnie z zasadą "klient nasz pan" powinien najpierw wybrać grupę klientów, na których chcesz zbić majątek. Jeśli chcesz sprzedać pizzę studentom, to oczywiście powinieneś umiejscowić swój lokal gastronomiczny w pobliżu uniwersytetu. Natomiast, gdy chcesz dostać się do portfeli sztucznych pieniędzy yuppie, to postaw knajpkę koło opery.

Kolejnym posunięciem jest wybór personelu i co się tutaj okazuje? Również w tym przypadku należy dobrać pracowników "pod klienta". W przypadku, gdy koncentrujesz się na studentach, optymalny wiek pracowników to 26 lat, a jeśli są to yuppie to już 29. Chodzi o to, aby dana grupa klientów czuła się w twojej pizzerii niemal jak w domu, a obsługa traktowała jak swoich kumpli. Podejmując ma się sprawę z liczbą zatrudnionych pracowników i ochroniarzy, jak widać domu, mundur zle wpływa na samopoczucie studentów, a zatem lepiej, abyś sobie w ich przypadku odpocząć odliczając. Najdziwniejsze jest jednak to, że najwięcej personelu i ochroniarzy mniej zatrudni w przypadku skoncentrowania swej strategii rynkowej na bogacach. Oczywiście, ludzie z portfelami wypechany kartami kredytowymi są wymagający, a zatem pracownicy muszą się zwalo poruszać, spełniając ich zachcianki. Ale ochrona? Czyżby po to, aby czuli się oni bezpiecznie w twojej pizzerii niczym w fortece Knox? No, ale widać tak trzeba.

Patrząc na screeny, zauważycie zapewne, że grafiki Software 2000 wreszcie dorosły. Wszystkie ich poprzednie produkcje łącznie z Pizza Syndicate (a propos wcześniejszych gier Niemców: pamięcie wspomnianą Wet???) odznaczały się komiksową, czasem wręcz kiczową grafiką. Tymczasem szata graficzna Pizza Connection 2 jest już niemal poważna. Piszę "niemal", gdyż nie brak tutaj humoru i komiksowej kreski, ale zostało to tym razem podane z klasą i w wyważony sposób, a nie jak w Pizza Syndicate, gdzie grafika prezentowała poziom mniej więcej jakiegoś podzielonej knajpki pod Kielcami (Qn'ik poczułeś się dotknity?). W Pizza Connection 2 podoba mi się przede wszystkim ładny, izometryczny obraz miasta, animacje postaci (w tym także karaluchów biegających po ekranie, gdy np. przygotowujemy pizzę) oraz bardzo dobry dobór kolorów, co nie wszysko. Przygotowując do otwarcia knajpki, musisz pamiętać o fakcie, że poszczególne grupy klientów mają odmienne gusta co do temperatury w lokalu, wyposażenia (np. dodatkowe krzesła czy jakieś maszyny z muzyką), a nawet płyty z głośników muzyki. Wiem, pewnie czytając te słowa krzywdźcie, że tak już przecież było w Pizza Syndicate. I macie rację, z tym Pizza Connection 2 tych szczegółów oddziałyujących na gracza wypływa dość znacząco na wynik gry. Pizza Syndicate była w przeszłości między pseudosimem, jak np. Airline Tycoon (i przecież nikt się miał to prawdziwych simów), a tym, czym Pizza Connection 2, czyli bardzo realistycznym symulatorem zarządzania biznesem.

W dziajając jednak do gry, to chyba zdajesz sobie sprawę, że wynajmując budynek, wyposażenie, knajpy i zatrudnienie personelu to do jero pożądanie. Prawdziwa batalia o klienta zaczyna się wraz z dojściem drzwi do twojej pizzerii. Najłatwiej przyciągnąć klienta pizzą, stworzenie jakiejś wyjątkowej pizzy. Dokonuje się tego tak samo jak w Pizza Syndicate, a różnica polega na tym, że w Pizza Connection 2 do dyspozycji masz więcej składników. Drugim Twoim najważniejszym zadaniem, poza przyciągnięciem klientów, jest tradycyjna walka z konkurencją. Znowu w ruch idą karaluchy, punki, gospodarzy itd. W tym aspekcie większych zmian nie ma. Znacznie jednak na miastach przedstawiono schemat wpływu naszej działalności na klimat i rozwój firmy. Początkowo, mała pizzeria wyposażona w kilka stołów przekształca się w upływem czasu w sieć knajp podobną do McDonald's Restaurants. U ciebie także pracownikami będą menedżerowie, będziesz miał doskonale zorganizowany transport dodatków, twoje restauracje powstaną we wszystkich najważniejszych częściach miasta itd. Kiedy już się dorobiłeś

rów, co nie było mocną stroną Pizza Syndicate. Swoj wielki urok posiadały sample. W każdym z miast słyszymy głosy mówiące z wyraźnym akcentem i doprawdy ciekawy jest, iż w Polsce, iż polska wersja Pizza Connection 2 również będzie wzbogacona o kwestie w naszym ojczyzny języku wypowiadane z np. włoskim akcentem? Na uwagę zasługuje również interfejs. W Pizza Syndicate ten element zdecydowanie kulał, ale w sequelu gra już wszysko jak należy. Ikony są przejrzyste, dobrze rozmieszczone, obsługa nie jest mordągą i zgadywanką...

Aż dziw mnie bierze, że Pizza Connection 2 tak bardzo mi się spodobała. Wszak nie lubię simów tego typu, a jednak realizm i temat (no, kto nie lubi pizzy?) spowodowały, że grała mi się znakomicie. Jednakże, mam jeden zarzut, do panów z Software 2000. Chodzi mi mianowicie o to, że, tak prawdę mówiąc, nic nowego nie zaferowali graczy. Rozwinęły jedynie wątki znane z Pizza Syndicate. Czyż przez to lekki niedosyt i ucisk za to po occza. Z drugiej jednak strony, co można było wymyślić w simie dotyczącym przemysłu gastronomicznego? Nie wiem, może zmienić pizzę na hamburgery lub hot-dogi albo jeszcze lepiej na chińską i mając włoską na yakuce? Polecam wszystkim tym, którzy uwielbiają pizzę, podobała im się Pizza Syndicate i są fanatykami takich gier.

**Ocena: 8+**

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:** Virgin Interactive  
**Dystrybutor:** CD Projekt Tel. (022) 519 69 00  
**Internet:** www.pizzaconnection2.de  
**Wymagania:** P200, 64 MB, Win, DirectX  
**Akcelerator:** nie wymagany

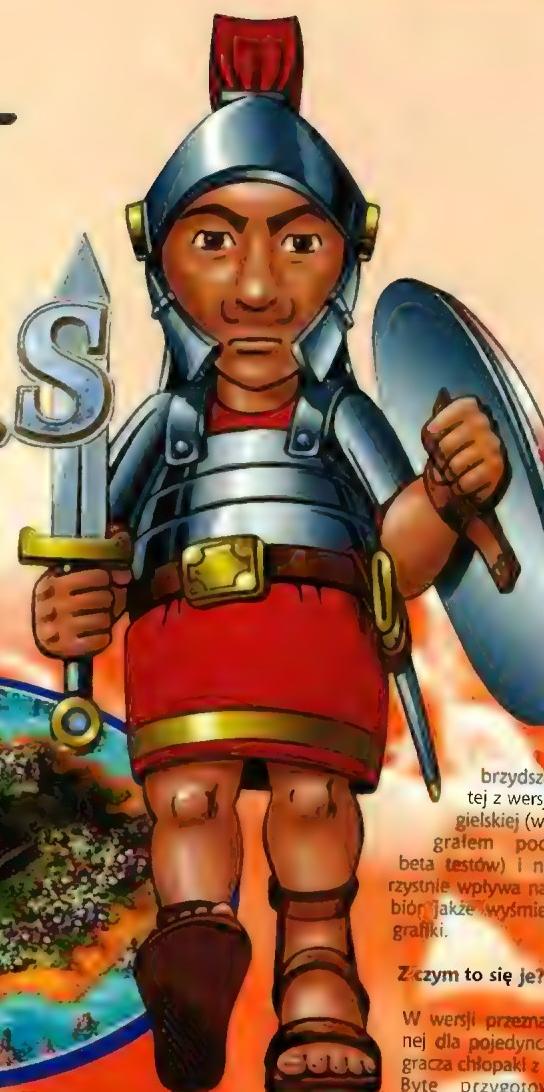
**Plusy:** • bardzo ładna grafika  
• równa obsługa i oprawa dźwiękowa  
• dość skomplikowany i interesujący sim  
• dobre tryby rozgrywki

**Minusy:** • nie można grać na godzinę  
• w zasadzie to ty to seqle, trocę la pizza jest ogrzewana  
• dla Pizza Connection 2 po sklepie

Denis na CD 04/2001



# PL THE SETTLERS IV



Wiecie, co jest najgorsze w pracy recenzenta? Że czasami trzeba pisać kilka razy o tej samej grze. Przecież niektóre z tytułów wędrują przez dżdżystą zapowiedzi, bęty i dopiero na końcu trafiają do recenzji. Nawet wówczas, gdy mamy do czynienia z rewelacyjną grą, na punkcie której mamy obsesję, ciężko jest napisać coś porywająco, bez powtarzania samego siebie. Zważywszy, iż dwa miesiące temu opisywałem wersję testową Settlers IV, chyba domyślisicie się, jak ciekkie za-danie mnie czeka...

Oliver



**N**ie będę miał miejsca i zatrzymać na tłumaczenie, do jakiego gatunku należą Osadnicy oraz jak bogata mają historię. Pisane o tym zapewne zrodziłyby w was powątpiewanie w moją inteligencję, bowiem każdy gracz na pewno spotkał się z kimś z poprzednich części Settlers lub chociaż zapoznał się z moimi wrażeniami z beta testów. Przejde zatem od razu do Settlers IV PL i w poniżej recenzji raczej zajmę się trybami rozgrywki oraz różnicami pomiędzy rasy, niż tłumaczeniem. Jak wygląda rozgrywka.

## Etykietka PL

Jak widać, Osadnicy ukazali się w naszej wersji językowej, co już staje się niejako tradycją, a być może nawet chlubnym obowiązkiem. Lokalizacja wykonana przez CD Projekt jest na pierwszy rzut oka doskonała. Pudelko przykuwa wzrok kolorystyką i oprawą graficzną, instrukcja jest szczegółowa i nad wyraz przejrzysta, a podczas samej gry nie udało mi się odzyskać żadnych literówek czy "dziwnie przetłumaczonych nazw". Lokalizacja jest bardzo rzetelna, aczkolwiek znalazłem dwa buraki, które mnie zderewiły. Pierwszy jest całkiem spory. Otóż gdy wszedłem do opcji pozwalającej na rozerwanie partynki na wybranej mapie, to okazało się podczas odprawy, że tekst jest... w języku niemieckim!!! Zbaraniałem, ale po chwili znalazłem w pudełku karteczkę z tłumaczeniem owojnych misji oraz notkę, w której CD Projekt zwała winę na Blue Byte.

Jako gracz nie obchodzi mnie, kto znamy, jedna Karteczka niczego nie zmienia partii w dół za niedopatrzenie. Druga, która jest już bardziej bliska, a chodzi mi o czekankę krytą w polskiej wersji Settlers IV. Jest o wiele



wolice jeszcze większe emocje, to zachęcam do skorzystania z trybu multi-player. Robi naprawdę dobre wrażenie i nawet kiepska jakość łączy nie może wpływać zniesienia do zabawy w sieci lokalnej lub przez Internet. Dostępny jest aż pięć rozgrywek sieciowych, a mianowicie Konflikt (zasad jest prosta: zdobądź cały świat!), Lista Rankingu (twoj klan lub ty sam musisz zdobyć jak największe punkty), Współpraca (wszyscy przeciw komputerowi), Wojna Ekonomiczna (zasad jest określony, a twoim zadaniem jest zebranie jak największej ilości dóbr), Settlefest (sam przeciw komputerowi).

## Trzy rasy

Trzeba oddać honor autorom, że choć założenia gry są takie same dla każdej z nacji, to jednak różnią się one dość znacznie, co oczywiście wpływa na rozgrywkę, co może raczej taktykę. Rasy - przed wszystkim - stawiają swoje

budynki z innych materiałów. Wikingowie używają w tym celu drewna, Majowie kamienia, a Rzymianie po trochu obu surowców. Drugą istotną różnicą są czary. W ramach obok powinniście o nich przeczytać. Każda z ras dysponuje także odmiennymi jednostkami specjalnymi, Rzymianie mają zdrowocielici, Wikingowie zaciekle walczących wojowników i wreszcie Majowie jednostki uzbrojone w dmuchawki z paralizującymi strzałkami. Inna jest również używana amunicja. W tej sferze Rzymianie preferują kamienie, Majowie proch otrzymany z węgla i siarki, a Wikingowie wykorzystują czystą manę. Piąta zasadnicza różnica są maszyny wojenne. Katapulty Rzymian niosą kamieniami zniszczenia, natomiast Majów miotają ogniaste. Wikingowie natomiast używają rzucającego blyszczycę młota Thora. Rosnące różnice, czyli np. gatunki produkowanego alkoholu i jedzonego mięsa, nie wpływają znacząco na rozgrywkę.

Trzy olbrzymi plusy: aby abordażować chłopaki z Blue Byte zająć kilka jednostek jakaś z jasnych - nowatorskie. Wprowadźby one wykorzystane już wcześniej, jednak nie na taką skalę. Na uwagę zasługują zwaliski transportu i handlu. Ten pierwszy odbywa się drogą morską oraz lądową (osiołki rules!). Dzięki sieci wybudowanych wcześniej dróg (mowa o transporcie lądowym) odbywa się w ekspresowym tempie. Można nawet wysiąść w głąb lądu karawaną i złożyć tam miasto. Natomiast odręgle (czyli handel) pozwala na uzyskanie towarów nawet od wroga. No cóż, kasa ta kasa. Kolejnym atutem Osadników jest potężna liczba jednostek nie chodzących tutaj wyjątkowo jednostki wojskowe, ale nade wszystko o jednostkach handlowych. Zawodów jest multum, począwszy od tragarzy, poprzez piekarzy, gospodarów, budowniczych, kopaczów, drwali, nosiwołów, leśników, kamieniarzy, aż po jednostki specjalne. Do tej grupy zaliczamy plomiarzy, geologów, dziedziców, a także ogrodników. Doprawdy IMPONUJĄCE! Jak widzicie po dwóch zawodów, w Settlers IV pojawiły się bardzo ciekawe i - z punktu widzenia fanów realizmu w simach - potrzebne budowle. Takim przykładem będzie chociażby produkująca chleb piekarnia. Oczywiście, jak się myślą, jest to etap końcowy lajchucha farma - myny - piekarnia. Ech, ja lubię właśnie takie "życiowe" simy :). Równie dobrze przedstawia się wieś wydobycia surowców mineralnych. W sumie jest ich pięć: złoto, srebro, węgiel, sarka i kamień. Dzięki temu możesz bez problemu (i możliwości typu: "Jak to możliwe, że coś takiego wybudowalem, skoro w tej części nie występuje surowiec X?") zbudować wszystko, co sobie tylko zamilisz, lub prawie wszystko. Aby nie było za łatwo, metale należy obrobić w płomieniu lub piekarniku.

## Jest silnie

Od naomiara pięknej grafiki w Settlers IV dosłownie można dostać oczopląsu. Mapy, na których toczy się rozgrywka, są duże, bajecznie kolorowe i do tego wszyscy tu żyje. Oprócz kręcących się wszędzie dwóch podwładnych, które biegają zwierzęta (zajęczki, misie i tego rodzaju atrakcje), latające motylki, a lisię na drzewach ponurzą się dotykane podmuchem wiatru. Niestety zrobiło się romantycznie... Całkowicie inaczej prezentują się nam tereny zajęte przez hordę Morbusa. Cudownie zielesie przyrody została zamieniona na brązowy i czarny obraz z pęków rodem. Jakiż to smutny kontrast w porównaniu do twoego kolorowego królestwa. Bardzo ładnie przedstawiono postacie

□

## Jednostki specjalne

**Pionier:** jeden pionier działa jak zwiadowca, natomiast grupa pionierów jest zdolna do pokonania twojego królestwa, stawiając słupy graniczne.

**Geolog:** zajmuje się poszukiwaniem złóż mineralnych.

**Złodziej:** zajmuje się kradzieżą dóbr wroga oraz infligacją jego społeczności.

**Odrobnik:** ten facet może przywrócić do życia tereny zajęte przez Mroczne Plemię.

## INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:** Blue Byte

**Dystrybutor:** CD Projekt Tel. (022) 519 69 00

**Internet:** www.bluebyte.com

**Wymagania:** P 200, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4XCD, karta dźwiękowa

**Akcelerator:** wymagany

**Ocena:** **8**

- Plusy:**
- codzienne siły z elementami strategii
  - osiągalająca grafika i fantastyczny dźwięk
  - cztery ciekawe kampanie
  - całkowicie odmienna kultura
  - kilka ciekawych formtów
  - znakomity rynek dla wielu graczy
  - duża liczba jednostek
- Minisy:**
- dość wysokie wymagania sprzętowe
  - postacie nie są widoczne za przeszkodami terenowymi
  - czczońka i niezbyt ładny meni
  - komu nie chcia o się przeszły
  - scenario???

## Wybrane czary

## Rzymianie

**Ryba w kamień** - przemiana części posiadanych ryb w kamienie.

**Ławica ryb** - połowę są bardziej obite.

**Skrót** - żołnierze łatwiej pokonują góry.

**Tarcza ochronna** - jednostki są bardziej odporne na atak wroga.

**Nawrócenie** - dziesięciu żołnierzy wroga przechodzi na swoją stronę.

**Odnowienie złóż** - puste kopalnie zapelniają się surowcami.

## Wikingowie

**Kamień w żelazo** - część posiadanych kamieni zostaje przemieniona w żelazo.

**Dar bór** - lasy w pobliżu osiedli zapelniają się zwierzyńcą.

**Skrót** - podobnie jak u Rzymian, jednostki poruszają się szybciej po górach.

**Mroz** - zamraża na krótki okres żołnierzy wroga.

**Szal bojowy** - wojownicy walczą z większą zaciętością.

**Mlot Thora** - potężna blyszczawka niszczy wybrany budynek wroga.

## Majowie

**Drewno w złoto** - zamienia część drewna w złoto.

**Uroczaj** - posadzone rośliny szybciej rosną.

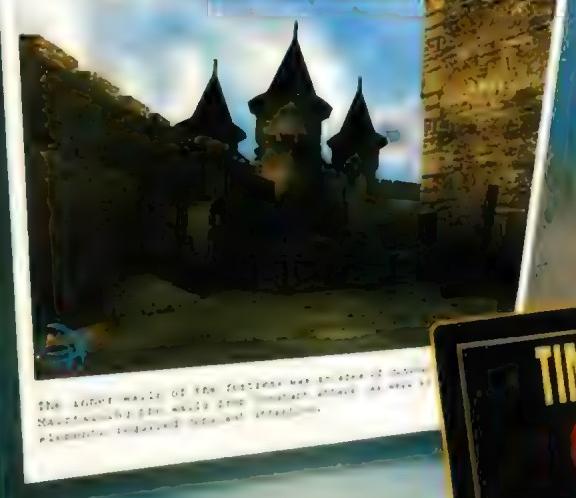
**Skrót** - jednostki szybciej pokonują góry.

**Wyznanie** - dzięki temu czarowni pozbędziesz się wrogów z swej krainy.

**Awans** - jednostki osiągają następny poziom zaawansowania.

**Kamienny deszcz** - z nieba spada na duży teren deszcz kamienni.

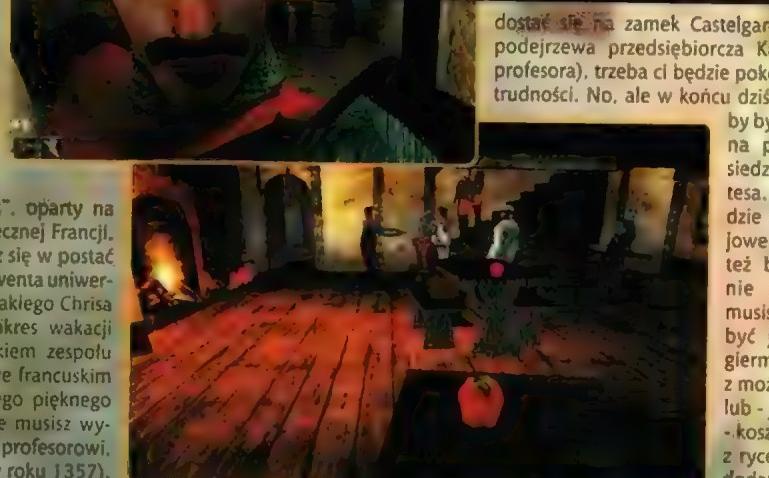




Nasz wspaniały Dyrektor Wydawnictwa (D.Z.W.) zarzucił mi ostatnio, że moja recenzja nieco się pogorszyły, straciły dawną ostrość, przejrzystość itd. Ponieważ szanuję w nim człowieka, nie stanowisko po krótkim i niesmiutym wyrażeniu sprzedziu zacząłem się zastanawiać, czy przypadkiem nie racji, a jeżeli tak, to czemu rzecz należałoby przypisać. Prawdę jest, że nawet najwybitniejsi artyści, tacy jak Kiepura (Absolutny Mistrz Górnego "C" i Niczego Więcej) miewali momenty obniżki formy - Mistrz na przykład od czasu do czasu, choć prawda że rzadko, musiał nabrać tchu. Z drugiej strony nie da się ukryć, że - jak to napisał niezapomniany Boż-Żelenski "Wiskier krzesaniu żywem, materiał to rzecz główna, trudno najtęższym krzesiwem wydobyć iskrę z... substancji miękkiej i podatnej". Ponieważ piszę o grach komputerowych, a to, jakie są, każdy widzi, trudno, by moja recenzja była coraz lepsze, skoro coraz... mniej doskonałe... są gry komputerowe.

El General Magnifico

Powyższą tezę postaram się udowodnić na przykładzie gry Timeline, zrealizowanej przez studia - firm z firmy Eidos. Jest to doskonaly przykład świetnie zaprogramowanego gry, na odbiorcę prosto pow. Milmata, Ian Michael Crichton, który od pewnego czasu tworzy same best-seller (wydaje się, że jest to zajęcie, które w końcu powinno go znużyć i może kiedyś da odtechnąć czytelnikom). postanowił zabawić się nieco inaczej i stworzył scenariusz gry typu "scavenger hunt", oparty na realiach XIV-wiecznej Francji. W grze wcielasz się w postać młodego absolwenta uniwersytetu Yale, niejakiego Chrisa Hughesa. Na okres wakacji zostajesz członkiem zespołu prowadzącego badania we francuskim regionie Dordogne. Pewnego pięknego poranka dowiadujesz się, że musisz wyruszyć na pomoc swojemu profesorowi, który ugrzązł w przeszłości (w roku 1357). Profesor wyruszył w podróz i zostawił ci wiadomość - jeśli nie wróci do trzech dni, powinienes go odszukać. Masz jedno ograniczenie - nie wolno ci nikogo zabić. Czemu? Bo mógłbyś, na przykład, zamordować przodka Moliera - i co? Cała historia światowego dramatu się pozajaczuje. Okres, w jaki wyruszył zdecydowanie naukowiec, był ogromnie ciekawy - sam



z asystentów profesora zachowuje się co najmniej dziwacznie i napuszczają na ciebie strażników Trafiasz w sam środku średniowiecznego świata Intrig. Rātując profesora, będziesz jednocześnie poznawać podszekły życia średniowiecznej Francji. Zajrzesz do kowala, odwiedzisz gospodę, dostaniesz się do zamku i zbadasz jego zakamarki. Przy okazji niezle też poznasz ekonomię średniowiecza i przekonałeś się, że

# Timeline

środek wojny stuletniej i we Francji panował chaos co się zowie. Wojna wybuchła z dość głubkiego powodu - królowie angielscy mieli dobrą we Francji. Jako władcy Andegawenii i okolic Calais byli winni królom francuskim hold lenny, co im się wcale nie podobało. Odmówiły więc złożenia hołdu... i pretekst do wojny gotowy. W sam środku tej właśnie wojny wpakuje cię Twoja przyjaciółka, Kate.

Gry typu "scavenger hunt" polegają na tym, że biorący w nich udział (pojedynczo lub drużynowo) muszą zdobyć - bez kupowania - określony zestaw przedmiotów codziennego użytku. Wygrywa zespół lub osoba, która pierwsza zgromadzi potrzebne przedmioty. Możesz po uruchomieniu gry wybrać taką właśnie opcję, co ci pozwoli na spokojne zwiedzenie okolicy przyszłych przygód. Będziesz mógł zajrzeć niemal w każdą dzierż i przy okazji dowieść się sporu o okolicznościach historycznych, w których przyjdzie ci się znaleźć. Dowiesz się też, że w średniowieczu wojny toczyły właśnie wszyscy ze wszystkimi, a ich zajadłość nie ustępowała wojnom pomiędzy państwami. Nie brały w nich, co prawda, udziału tak liczne jak w czasach późniejszych armie, ale za to starcia wcale nie były mniej krwawe - nie sądzę, bys naprawdę chciał zobaczyć, co taka średnioświecka lamigątnica jak morgenster robiła z czerwem, w który trafiła kolczasta kula. Na tym etapie gry będziesz musiał zebrać określona na każdym poziomie liczbę pergaminów, co da ci okazję do obejrzenia zamku, miasta i lochów.

Nasza gra - Timeline - jest w zasadzie oparta na tym samym pomyśle. Animowany przez siebie bohater nie zna języka (pomaga mu w tym biegła lingwistycznie Kate), nie zabrał żadnych funduszy, a życie (nawet w średniowiecznej Francji) ma swoje wymagania. Aby

jak na grę przygodową, zbyt wiele tu elementów rzeczniczych. Otrzymujesz coś, co może i ma w sobie elementy gry przygodowej, ale bardzo daleko jej do arcydzieła gatunku. Trochę z tym jak z kurą - niby ptak, ma skrzydła i pióra... a nie lata.

cie naszych przodków nie było wcale sielskim okresem, kiedy wody były czyste, a trawa zielona. Dziś, chcąc przejechać się do Warszawy, siedzasz po prostu w odpowiednim pojazdzie i po kilku godzinach (albo kwadransach - zależy, gdzie mieszkasz) jesteś na stolicznej Starówce. W średniowieczu podróż z Tuluzy do Paryża była przedsięwzięciem wymagającym sporą pieniężny, starannego zaplanowania i niemalego czasu, końskiego zdrowia i sporej odwagi... a i tak jej wynik był zielce niepewny.

ra ma dość ciekawą intrugę, sporo zajmujących animacji i całkiem miłą muzykę. Co prawda, godzi się zauważyc, że ostatnio wszyscy twórcy gier komputerowych wsiadają na wysokie konie - każda z tych ostatnio przez mnie gier miała oprawę muzyczną godną wszystkich oper Wagnera razem wziętych. Każda też zaczyna się tak amatycznie, jakby twórcy chcieli na wstępie wypędzić z gracza gano... a potem jest jeszcze gorzej. W tym względzie z rozrzwieniem wspominam przepiękne muzycznie otwarcie do gry Redguard. Ale wracając do naszej gry... muzyka robi wrażenie.

strażnikami-natrętami, rzucając w nich beczkami. Nie wiem, jak się to ma do profesorskiego zastrzeżenia, że Chris nie może nikogo zabić, w końcu człek rąbnięty solidną beczką po winie nie ma zbyt różowej przyszłości przed sobą. Kiedy załatwisz strażników, musisz wziąć udział w turnieju luczniczym i w niezbyt długim czasie zestrzelisz dwieście proporcji - za co dostajesz wreszcie jakiś grosz. Potem trzeba ci chylem i tyklem dostarczyć obierzy na piętro, gdzie znajdziesz jakąś rycerską koszulę. Gdy ją wdziesz, trafiają Cię do turnieju, na którym masz do pokonania trzech rycerzy (ten element gry przypomina ogromnie znaną grę Sierry "Conquest of Camelot", gdzie trzeba było załatwić Czarnego Rycerza). Potem dostajesz się do zamku, gdzie (po ogłoszeniu strażnika) musisz się dostać do komnat, w których trzymają pod strażą profesora. W zasadzie gra jest ciągiem rozmarttych prób rzeczniczych... no, ale wyzwaniem intelektualnym toto nie jest. Wszystko toczy się pod dyktando twórców gry i niewielką będziesz miał swobodę poruszeń, przez co akcja jest aż do bolidnarnia. Z drugiej strony, nikt nie powiedział, że podczas gry musisz zagrywać zapałknie ze swoimi - są tacy, którzy lubią jak ich się prowadzi za rękę, i tych na pewno Timeline nie rozczerznię.

Tak więc otrzymujemy coś, co może i ma w sobie elementy gry przygodowej, ale bardzo daleko jej do arcydzieła gatunku. Trochę z tym jak z kurą - niby ptak, ma skrzydła i pióra... a nie lata.

Oto przykład na poparcie przedstawionej na początku tezy. Znakomite recenzje rodzą się ze starej ze znakomitymi grami. Ciekawe, że dawnej twórcy gier nie mieli do dyspozycji takiej aparatury jak dzisiaj, a robili gry, że klejkując narody. Nie jest bynajmniej tak, że tamte gry pamiętam, bo przyjmowałem je z dziecięcym zachwytem - lata dziecięce dawno już mam za sobą i czas dziecięcych zachwytów też już mi minął. A jednak dawnej gry wspominam z sentymentem... a obecnie nie. Brak w nich tego nieuchwytnego czegoś, co oddziela dzieło artysty od dzieła 'wprowadzonego rzemieślnika'. I dlatego... niestety... recenzje są, jakie są.



Grafika jest dobra, powiem więcej, jaką sobie ale mówię po obejrzeniu demki do "Blade of Berkness", które rzekko przebiło. W rzeczy samej, takie efekty 3D ogólnie już dość dawno i w wielu grach... w końcu jednak ma to być gra przygodowa, więc nie grafika jest najważniejsza. Toż zresztą się czepiam - oceńcie sami:

Wszystko to razem stawia produkt na całkiem przyzwoitym poziomie, czemuż więc się kwaszę nazywam pierwszy, wiosenny ogórek? Powód w zasadzie jest jeden - jak na grę przygodową, zbyt wiele tu elementów rzeczniczych. Myślenie przyjdzie ci ograniczyć do minimum, a za każdym razem, kiedy trzeba będzie coś zrobić, gra usłużnie ci to podpowie. W sumie gotów jestem określić grę jako rzecznicową. Na wstępie musisz zdjąć na czas do komory translynnej, potem podążasz za Kate zaraz po wyjściu z pieczyw, gdzie przeniosi cię translator, trafiasz na szybki jazd w dół po ślepkim zboczu (a wcale nie łatwo tak zjechać, by trafić gdzie trzeba), po przybyciu do miasta musisz uporać się ze

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Eidos

Dystrybutor:

IM Group Int. (022) 6422766

Internet:

[www.timeline-worlds.com](http://www.timeline-worlds.com)

Wymagania:

Win 95/98/ME, PII 266, 64 MB RAM,

600 MB na HD, DirectX 7, CDX4

Akcelerator:

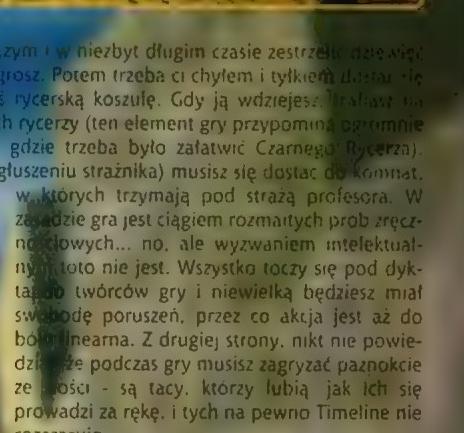
Direct 3D z minimum 8 MB

Ocena:

6

- Plusy:
- ciekawe ujęcie tematu
  - możliwość wcześniejszego spenetrowania obszaru gry
  - muzyka!

- Minisy:
- Imuwa az do ból intryna
  - zbyt wiele elementów sprawnościowych



Zdaje się, że wchodzę jeszcze na stojąco pod stół, gdy u dziadka na polce wypatrytam książkę Alfreda Szklarskiego "Ostatnia walka Dakotów". Choć byłem dopiero na etapie poznawania literek, a książka była raczej gruba, to przeczytałem ją w ciągu kilku dni. Później przyszła kolej na inne książki o Indianach i w ten oto sposób zatapelem bacyla, na który chorowało większość matolatów w tamtych czasach. Oczywiście z biegiem lat (i m.in. pojawieniem się komputera) moje fascynacje się zmieniły, ale sentyment chyba pozostał, skoro z zapatem przystąpiłem do gry w Americe.

Oliver ([www.paganrecords.com.pl](http://www.paganrecords.com.pl))

# America: No Peace Beyond The Line

**Siuksowie (Sioux, Dakotowie)** - grupa plemion Indian północnoamerykańskich posługujących się językiem należącym do szeroko rozpoznanej rodziny językowej sju. Wśród siedmiu plemion wyróżnia się trzy główne grupy: Santee, Nakota oraz Teton. Do XVIII w. za mieszkali części dzisiejszej Minnesoty i zajmowali się głównie rolnictwem. Walki prowadzone z wrogimi Cripewejami zmusiły Siuksów do migracji na obszar Wielkich Równin, gdzie podstawą ich utrzymywania stały się łowy na bizonów. Do poł. XIX w. utrzymali dominującą pozycję w północnej części regionu Wielkich Równin. Podczas amerykańskiej wojny o niepodległość (1775-1783) walczący po stronie Brytyjczyków. W 1825 podpisali porozumienie z rządem USA gwarantujące im prawa do obszaru obejmującego współczesne stany: Minnesota, Dakota Północna i Południowa, Wisconsin, Iowa, Missouri i Wyoming. W roku 1837 od sprzedali USA część swoich ziemi na zachód od Mississipi. Napływy białych osadników doprowadził do starć z Siuksami. W 1854 w pobliżu Fort Laramie (Wyoming) śmierć poniosły 19 żołnierzy amerykańskich. Rok później w odwecie Amerykanie zabili ok. 100 Siuksów w ich obozowisku w Nebraska, biorąc do niewoli wodza Czerwoną Chmurę. W latach 1866-1867 Siuksowie toczyli regularną wojnę z armią amerykańską, zakończoną przyjęciem im regionu Black Hills. W latach siedemdziesiątych XIX w. w związku z licznym napływem poszukiwaczy złota i górnictwem konflikt wybuchł na nowo. 25 czerwca 1876 pod Little Bighorn Indianie dowodzeni przez Siedzącego Byka zabili 300 żołnierzy amerykańskich z oddziałem generała Custerza. Opór Siuksów złamał dopiero masakra 200 mężczyzn, kobiet i dzieci, do jakiej doszło w 1890 pod Wounded Knee. Obecnie Siuksowie żyją w rezerwatach w Kanadzie i USA, głównie w stanach: Minnesota, Dakota Północna i Południowa, Montana i Nebraska. Ich społeczność liczy łącznie 103 tys. osób (1990). Zachowali własny język i jego trzy główne dialekty.

Zródło: [www.onet.pl](http://www.onet.pl)

Zgodnie z tytułem, akcja gry rozgrywa się w Ameryce, ale, co może być zaskakujące, jej autorami są... Niemcy, a konkretnie raczej niezbyt znana ogólnie firma Data Becker. Sumie jednak czemu nie? Przecież Karol May był Niemcem, a później nasi sąsiadzi z lubością kreśli westerny o przygodach dzelnego wodza Apaczów. Nie były to moje wybitne dzieła, ale oglądając je całkiem przyjemnie (zgodnie z zasadą "i na bezrysie..."). Dlaczego zatem Niemcy nie mieliśmy przedstawić gracjom dobrej gry dzierżącej się na Dzikim Zachodzie? I w taki oto sposób doszliśmy do szerszej sprawy, gdyż tak właściwie to nie wiem, jak traktować Americe. Gra się wyśmienicie, ale... jest to kolejny nie wnoszący nic nowego klon wielkiego Age Of Empires.



Akcja gry dzieje się w ubiegłym stuleciu, w czasie kiedy na zachód kontynentu amerykańskiego ruszyły tysiące woziw wypełnionych desperatami spragnionymi ziemi, bogactwa, a w niektórych przypadkach sławy. Jak to wszystko wyglądało, wiecie z sektem westernów oraz książe. Na ekranie raz biali byli żli, innym razem Indianie, i nie inaczej jest w Americe. Fabułę gry przedstawiono w bardzo interesujący sposób, mianowicie ktorakolwiek stronę wybierziesz, i tak okazuje się, że grasz po tej właściwej (czytaj: dobrej). Gdy wybierzesz Indian, dowieš się, iż biali to żłodzieje ziemi, a kawaleria Stanów Zjednoczonych uwielbia pacyfikować zatopione w głębokim śnie wioski. Gdy grasz

francę, chociaż Americe nie jest naprawdę niczym więcej jak tylko klon Age Of Empires. W dodatku bardziej pierwszej części tego dzieła niż dwójczek. Zarówno bowiem czekające na gracza zadania, interfejs, jak i sama rozgrywka są do kładą KOPĄ Age Of Empires, a co za tym idzie poszczególne elementy nie

źródło: [www.onet.pl](http://www.onet.pl)

**Gra się wyśmienicie, ale... jest to kolejny nie wnoszący nic nowego klon wielkiego Age Of Empires.**

No, ale nie zapominajmy o dwóch pozostałych nationach dostępnych w Americe, czyli Meksykanach oraz bandytach, których za autorami będziemy nazywać Desperados (choć nie mam złudzeń co do tego, że wybierając konflikt pomiędzy Indianami i żółtnierzami, gra się zdecydowanie najciekawsiej). Nie będę ukrywać, że fabuła gry podziałała na mnie dopingująco i z wielkim zapatem zabrała się za wyrzynanie Niebieskich Kurtków. Sprawiło mi to prawdziwanie.

Niebieskimi Kurtkami, okazuje się, że to Indianie są bezwzględnymi mordercami kobiet. Interesujące podejście do tematu...

Na plus należy zapisać, że konie nie giną podczas walki wraz z jeźdźcem, iż potem można je wykorzystać raz jeszcze. Zamiast np. produkować innego łucznika, wystarczy wysłać oddział zwykłych wojowników na miejsce, gdzie odbyło się starcie, i dosiąść bezpańskich koni. Fajna burawa, lecz to już koniec pomysłów Niemców, bowiem cała reszta rozgrywki jest jedynie zrywką z Age Of Empires. Wprawdzie, jak wspominałem, grając Indianami, mamy możliwość przenoszenia całej bazy lub wpływanego na warunki pogodowe za pomocą szamana (to jedna z jednostek specjalnych), ale nie jest to żadna nowość. Nasze życie zależy od trzech surowców, z jakimi zetknęliśmy się już w tysiącach eresów, marn na myśl drewno, złoto i jedzenie. To ostatnie występuje pod różnymi postaciami, jak chociażby bizon, krowy, a nawet konie (swoją drogą nie ma psów, a czerwonoskóry bracia dość chętnie je konsumowali). Do czego służą surowce, chyba nie muszę tłumaczyć? Wymyślanie kolejnych technologii pozwala na tworzenie fajnych jednostek, i tak dalej. Każdy wie, o co chodzi w tego rodzaju grach, więc po jakiego diabła mam to pisać?

Ech, nastąpiłem się trochę i nadal nie wiem, co sądzić i jaką ocenę wystawić Americe? Z jednej strony, grało mi się znakomicie przez kilka pierwszych dni, lecz mimo wszystko po jakimś czasie gra mnie zmęczyła. Mała liczba nowań powoduje, że po kilku dniach ma się już serdecznie dosyć. Patrząc na to okiem fanatyka Age Of Empires i biorąc pod uwagę grywalność oraz jakość wykonania, daję Americe osiem oczek. Jednak z punktu widzenia recenzji, to zwracającego uwagę na oryginalność... nie powinienniem dać wiele niż trzy. Ale co mi tam, będę litościwy i postawię siódemeczkę, choć pamiętać, że to nieco naciągana ocena. No ale te wspomnienia z dzieciństwa...

Žródło: [www.onet.pl](http://www.onet.pl)

## INFO • INFO • INFO • INFO

### Producent:

Data Becker

### Dystrybutor:

Data Becker

### Internet:

[www.databecker.com](http://www.databecker.com)

### Wymagania:

P 266, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000, 4x CD, karta muzyczna

### Akcelerator:

zalecany

Ocena:  
**7**

- Plusy:**
- kilka fajnych pomysłów
  - niezgorza oprawa graficzno-dźwiękowa
  - trudne
- Minusy:**
- mała oryginalność, klon AOE
  - w zasadnym elemencie nie dorasta AOE do pięt
  - za krótkie



jako przykład można podać indiańskie travois, które służyły do przenoszenia tipi. Indianie w ten sposób przenosili swój dobytek, a zatem chyba nikogo nie dziwi obecność travois (czyli "samobieżnego środka transportu klasy koń-kiki-ziemia").

Żadną nowością nie jest pojawienie się w Americe podziału na kobiety i mężczyzn, bowiem mieliśmy to już w dziesiątkach innych gier, ale na uwagę zasługują zadania, jakie wykonują przedstawiciele plemion pięknej. W każdej zacji spełniają one nieco inne zadania. Weźmy choć aby indiańskie squaw - to one zajmują się wznoszeniem tipi i zbieraniem plonów, natomiast wojownicy walczą, polują, ścinają drzewa i wydobywają złoto. Zupełnie inny podział ról występuje u pozostałych nacji, a od siebie dodam, że oniemniej, gdy ujrzałem... zakończenie występujące pod sztandarem Meksyku. Znacznie ciekawszej przedstawia się jednak jednostek militarnych w Americe. Każda zacji ma ich kilkanaście, w tym oficerów i wódzów; aczkolwiek niektóre jednostki niewiele się od siebie różnią. Weźmy chociażby pod lufę konne jednostki Indian. Czy wielka jest różnica między wojownikiem uzbrojonym w broń palną a lufą? Nie, a zatem bardziej wpływa to na samopoczucie gracza niż samą rozgrywkę (wiecie... zawsze to większy wybór jednostek). A propos konnych oddziałów: jest to dość ciekawy i ważny element w Americe. Większość jednostek, oczywiście na czele z bahterską kawalerią Stanów Zjednoczonych, może dosiądać koni. Jest to bardzo pozytywne z uwagi na szybkie przemieszczanie się, ale zastanawia mnie jedno - dlaczego konne zastępy tak słabo walczą? Giny w boju momentalnie, co mnie dziwi zwłaszcza w przypadku Indian. Naprawdę lepiej jest walczyć pieszymi jednostkami niż kawalerią. Z wszyscy wydawało mi się, że łatwiej jest atakować konnicą piechotę niż wrotne...

Na plus należy zapisać, że konie nie giną podczas walki wraz z jeźdźcem, iż potem można je wykorzystać raz jeszcze. Zamiast np. produkować innego łucznika, wystarczy wysłać oddział zwykłych wojowników na miejsce, gdzie odbyło się starcie, i dosiąść bezpańskich koni. Fajna burawa, lecz to już koniec pomysłów Niemców, bowiem cała reszta rozgrywki jest jedynie zrywką z Age Of Empires. Wprawdzie, jak wspominałem, grając Indianami, mamy możliwość przenoszenia całej bazy lub wpływanego na warunki pogodowe za pomocą szamana (to jedna z jednostek specjalnych), ale nie jest to żadna nowość. Nasze życie zależy od trzech surowców, z jakimi zetknęliśmy się już w tysiącach eresów, marn na myśl drewno, złoto i jedzenie. To ostatnie występuje pod różnymi postaciami, jak chociażby bizon, krowy, a nawet konie (swoją drogą nie ma psów, a czerwonoskóry bracia dość chętnie je konsumowali). Do czego służą surowce, chyba nie muszę tłumaczyć? Wymyślanie kolejnych technologii pozwala na tworzenie fajnych jednostek, i tak dalej. Każdy wie, o co chodzi w tego rodzaju grach, więc po jakiego diabła mam to pisać?

Ech, nastąpiłem się trochę i nadal nie wiem, co sądzić i jaką ocenę wystawić Americe? Z jednej strony, grało mi się znakomicie przez kilka pierwszych dni, lecz mimo wszystko po jakimś czasie gra mnie zmęczyła. Mała liczba nowań powoduje, że po kilku dniach ma się już serdecznie dosyć. Patrząc na to okiem fanatyka Age Of Empires i biorąc pod uwagę grywalność oraz jakość wykonania, daję Americe osiem oczek. Jednak z punktu widzenia recenzji, to zwracającego uwagę na oryginalność... nie powinienniem dać wiele niż trzy. Ale co mi tam, będę litościwy i postawię siódemeczkę, choć pamiętać, że to nieco naciągana ocena. No ale te wspomnienia z dzieciństwa...

Wayne John (właściwie Marion Michael Morrison (1907-1979)) - amerykański aktor, producent i reżyser filmowy, legendarny bohater Hollywoodu. Uczęszczał do Glendale High School w Kalifornii, studiował prawo i ekonomię w University of Southern California, gdzie grał także w futbol. Na ekranie pojawił się w 1926, początkowo jako statysta. Potem otrzymywał większe role dzięki poparciu swego przyjaciela, reżysera J. Forda, u którego wystąpił m.in. w filmach: "Dylizans" (1939), "Fort Apache" (1948), "Rio Grande" (1950), "Spokojny czterdziestek" (1952), "Poszukiwacze" (1956), "Człowiek, który zabił Liberty Valence'a" (1962). Ponadto zagrał w filmach: H. Hawksa: "Rzeża Czerwona" (1948), "Rio Bravo" (1959), "Haran!" (1962), "El Dorado" (1967), "Rio Lobo" (1970); H. Hathaway: "Synowie Katie Elder" (1965), "Prawdziwa odwaga" (1969, Oscar), a także W.A. Wellmana: "Noc nad Pacyfikiem" (1954); J. Sturgesa: "Samotny detektyw McQ" (1974); D. Siegel: "Rewolwerowiec" (1976). Reżyserował filmy z własnym udziałem: "Alamo" (1960), "Zielone berety" (1968) współprzymer R. Kellogg. Źródło: [www.onet.pl](http://www.onet.pl)

Na plus należy zapisać fakt, że jednostki nie gubią się podczas przemarszu. Obdarzono je wysokim AI i bez problemu docierają najkrótszą drogą na wyznaczone przez nas miejsce. Pierwszorzędne, a może nawet rewelacyjne są odgłosy towarzyszące grze: Kaźda zacji mówi oczywiście po swoim i ciężko zauważać powagę, gdy w słuchawkach rozlega się "hasta la vista baby". Z premedytacją klikalem także bizony, aby usłyszeć ryk, jaki wydobywa się z ich paszczy. Jako że muzyka niewiele odstaje poziomem od odgłosów, to oprawę dźwiękową oceniam na bardzo dobrą.

Na plus należy zapisać fakt, że jednostki nie gubią się podczas przemarszu. Obdarzono je wysokim AI i bez problemu docierają najkrótszą drogą na wyznaczone przez nas miejsce. Pierwszorzędne, a może nawet rewelacyjne są odgłosy towarzyszące grze: Kaźda zacji mówi oczywiście po swoim i ciężko zauważać powagę, gdy w słuchawkach rozlega się "hasta la vista baby". Z premedytacją klikalem także bizony, aby usłyszeć ryk, jaki wydobywa się z ich paszczy. Jako że muzyka niewiele odstaje poziomem od odgłosów, to oprawę dźwiękową oceniam na bardzo dobrą.

Ech, nastąpiłem się trochę i nadal nie wiem, co sądzić i jaką ocenę wystawić Americe? Z jednej strony, grało mi się znakomicie przez kilka pierwszych dni, lecz mimo wszystko po jakimś czasie gra mnie zmęczyła. Mała liczba nowań powoduje, że po kilku dniach ma się już serdecznie dosyć. Patrząc na to okiem fanatyka Age Of Empires i biorąc pod uwagę grywalność oraz jakość wykonania, daję Americe osiem oczek. Jednak z punktu widzenia recenzji, to zwracającego uwagę na oryginalność... nie powinienniem dać wiele niż trzy. Ale co mi tam, będę litościwy i postawię siódemeczkę, choć pamiętać, że to nieco naciągana ocena. No ale te wspomnienia z dzieciństwa...

Na plus należy zapisać fakt, że jednostki nie gubią się podczas przemarszu. Obdarzono je wysokim AI i bez problemu docierają najkrótszą drogą na wyznaczone przez nas miejsce. Pierwszorzędne, a może nawet rewelacyjne są odgłosy towarzyszące grze: Kaźda zacji mówi oczywiście po swoim i ciężko zauważać powagę, gdy w słuchawkach rozlega się "hasta la vista baby". Z premedytacją klikalem także bizony, aby usłyszeć ryk, jaki wydobywa się z ich paszczy. Jako że muzyka niewiele odstaje poziomem od odgłosów, to oprawę dźwiękową oceniam na bardzo dobrą.

Ech, nastąpiłem się trochę i nadal nie wiem, co sądzić i jaką ocenę wystawić Americe? Z jednej strony, grało mi się znakomicie przez kilka pierwszych dni, lecz mimo wszystko po jakimś czasie gra mnie zmęczyła. Mała liczba nowań powoduje, że po kilku dniach ma się już serdecznie dosyć. Patrząc na to okiem fanatyka Age Of Empires i biorąc pod uwagę grywalność oraz jakość wykonania, daję Americe osiem oczek. Jednak z punktu widzenia recenzji, to zwracającego uwagę na oryginalność... nie powinienniem dać wiele niż trzy. Ale co mi tam, będę litościwy i postawię siódemeczkę, choć pamiętać, że to nieco naciągana ocena. No ale te wspomnienia z dzieciństwa...

Na plus należy zapisać fakt, że jednostki nie gubią się podczas przemarszu. Obdarzono je wysokim AI i bez problemu docierają najkrótszą drogą na wyznaczone przez nas miejsce. Pierwszorzędne, a może nawet rewelacyjne są odgłosy towarzyszące grze: Kaźda zacji mówi oczywiście po swoim i ciężko zauważać powagę, gdy w słuchawkach rozlega się "hasta la vista baby". Z premedytacją klikalem także bizony, aby usłyszeć ryk, jaki wydobywa się z ich paszczy. Jako że muzyka niewiele odstaje poziomem od odgłosów, to oprawę dźwiękową oceniam na bardzo dobrą.

Ech, nastąpiłem się trochę i nadal nie wiem, co sądzić i jaką ocenę wystawić Americe? Z jednej strony, grało mi się znakomicie przez kilka pierwszych dni, lecz mimo wszystko po jakimś czasie gra mnie zmęczyła. Mała liczba nowań powoduje, że po kilku dniach ma się już serdecznie dosyć. Patrząc na to okiem fanatyka Age Of Empires i biorąc pod uwagę grywalność oraz jakość wykonania, daję Americe osiem oczek. Jednak z punktu widzenia recenzji, to zwracającego uwagę na oryginalność... nie powinienniem dać wiele niż trzy. Ale co mi tam, będę litościwy i postawię siódemeczkę, choć pamiętać, że to nieco naciągana ocena. No ale te wspomnienia z dzieciństwa...

Na plus należy zapisać fakt, że jednostki nie gubią się podczas przemarszu. Obdarzono je wysokim AI i bez problemu docierają najkrótszą drogą na wyznaczone przez nas miejsce. Pierwszorzędne, a może nawet rewelacyjne są odgłosy towarzyszące grze: Kaźda zacji mówi oczywiście po swoim i ciężko zauważać powagę, gdy w słuchawkach rozlega się "hasta la vista baby". Z premedytacją klikalem także bizony, aby usłyszeć ryk, jaki wydobywa się z ich paszczy. Jako że muzyka niewiele odstaje poziomem od odgłosów, to oprawę dźwiękową oceniam na bardzo dobrą.

Ech, nastąpiłem się trochę i nadal nie wiem, co sądzić i jaką ocenę wystawić Americe? Z jednej strony, grało mi się znakomicie przez kilka pierwszych dni, lecz mimo wszystko po jakimś czasie gra mnie zmęczyła. Mała liczba nowań powoduje, że po kilku dniach ma się już serdecznie dosyć. Patrząc na to okiem fanatyka Age Of Empires i biorąc pod uwagę grywalność oraz jakość wykonania, daję Americe osiem oczek. Jednak z punktu widzenia recenzji, to zwracającego uwagę na oryginalność... nie powinienniem dać wiele niż trzy. Ale co mi tam, będę litościwy i postawię siódemeczkę, choć pamiętać, że to nieco naciągana ocena. No ale te wspomnienia z dzieciństwa...

Na plus należy zapisać fakt, że jednostki nie gub



# Carnivores: Ice Age

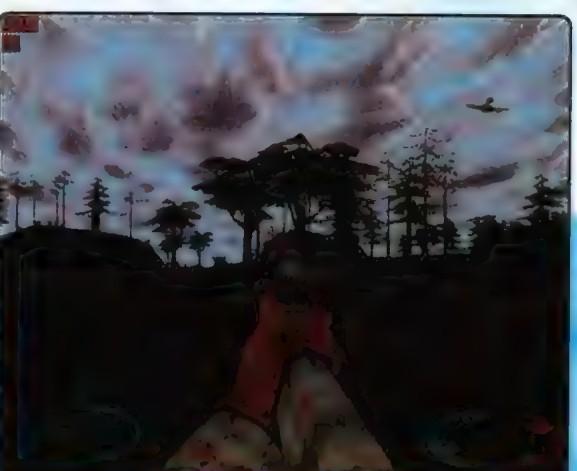
**“Człowiek nie jest stworzony do klęski; człowieka można zniszczyć, ale nie pokonać”.**

Ernest Hemingway

**Carnivores: Ice Age** to już trzecia po *Carnivores 1 i 2* odśłona gry, w której stajemy się gotowym na wszystko myślimy. Cała seria wywodzi się zresztą od jeszcze innego tytułu, a mianowicie *Deer Hunter* z 1997 roku. W tej chwili wszystko jest już chyba jasne, bo o ile "zwierzęta miłośnicze" (ang. *carnivores*) mogą wydawać się obce, o tyle seria *Hunterów* z WizardWorks jest szeroko znana i ma wielu fanów. Przy okazji dopowiem tylko, że ostatnie polowanie z *Deer Hunter*, czyli DH 4 świetnie sprzedaje się w Stanach, nawet mimo tego, że gra jest pełna bugów (niemal równocześnie z premierą pojawiły się stosy faletek).

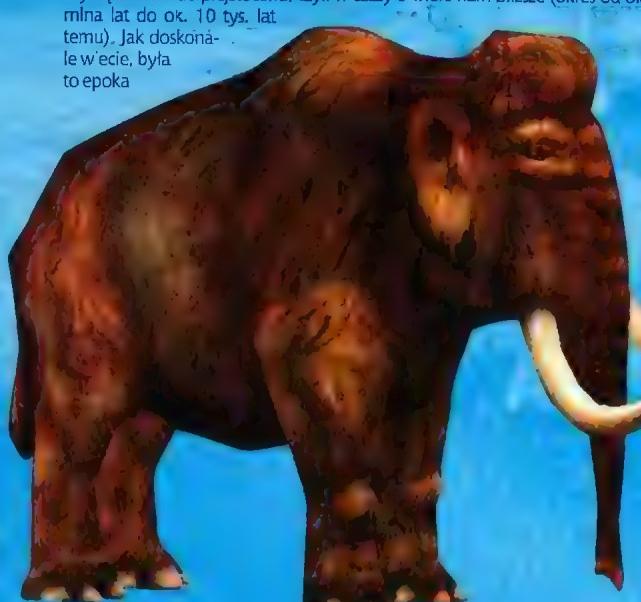
Czarny Iwan

**C**amivores luboszny brat Deer Huntera. Gra Własne i identyczna, jednak pozbawiona wielu ciekawych cech. Któż wykańczanie prehistorycznych zwierząt może i ma jakiś sens, zaskakuje jednak fakt, że tytuł z WizardWorks jest tak okrojony. W Deer Hunter nawet niewielkie przyjęły to kilka ciekawych propozycji poczynając od specjalnego gwiazdka poprzez wypchanie zwierzątek, ziarno az po urządzeniu, których przeznaczenie i funkcję znaią tylko zawodowcy. W Camivores możemy naśladować odgłosy zwierząt, na ktorą polujemy. To wszystko. Podobnie jest z szpitrem myślistwiskim, planszami itd. To co najmniej zaskakujące i na pewno nie należące do rozwiązań.



Wracajmy do naszego bohatera. Przypominam, że w pierwszym Carnivores połowaliśmy na nie były jak zwierzęta. Cnacie z WizardWorks ozywili największe zwierzęta, jakie chodzą po kuli ziemskiej. I tylko wtedy pojawiły się ich uśmiercenia. Gdyż mogły złożyć m.in. Tyranozaura, Triceratopsa czy sławnego dżedza Jurassic Park: Velociraptora. Emocje, które towarzyszyły zabawie, pustły jednak niedociagnięcia i ewidentne niedorobki. Jedna z nich było zachowanie dino, które głupiły, gdy myślący siedział na pagórkku (mięsożerne bestie nie mogły go wówczas dostać i zaczynały krącić się wokół własnej osi). Innym babolem był brak rozróżnienia zachowania wśród gadałów, gdy łowca chował się za krzakiem lub drzewem. Niezależnie od tego, czy staf i robił pajacyki, czy też leżała płaskiem na ziemi, zwierzę zachowywało się tak samo, tzn. uciekało lub atakowało. Podchodyzenie zwierzyń było w takim wypadku po prostu bez sensu.

Powyższe błędy zostały częściowo wyeliminowane. Przede wszystkim przenosimy się z triasu do plejstocenu, czyli w czasy o wiele nam bliższe (okres od ok. 1,8 miliona lat do ok. 10 tys. lat temu). Jak doskonale lewicie, byla to epoka



Przed misią dostajesz jeszcze pakiet pomocniczy, możesz z niego skorzystać lub nie, ale od tej decyzji zależy końcowa punktacja (w konsekwencji możliwość zapolowania na kolejny rodzaj dinozaura i wycieczki na nowe terytorium) Nie mamy niestety "noża komandos-a" z zestawem wędkarskim, zapałkami, igłą i nitką oraz kompasem kulkowym. Kompass dostępny jest jednak na życzenie - po prawej stronie ekranu. W kieszeni mamy również Binoculars. Jest to specjalny wzór i lornetka w jednym. Za jego pomocą będziemy mogli zidentyfikować zwierzę: poznąć jego nazwę, wagę namierzonego osobnika, a przy okazji dokładnie go sobie obejrzeć.

Dostęp do broni jest uzależniony od ilości kredytów, które zdobyłeś w trakcie połowania. Początkowo można wybrać się na spacer tylko z pistoletem i kuszą. Opis pukawek w ramce.

Yeti jest niesamowicie szybki i bardzo zręczny. Wdrapie się również tam, gdzie inne zwierzęta nie mają nawet szans, co uznacza, że nie można przed nim związać na drzewo. Potwór lubi sobie jednak przystać i gorylim sposobem walić drzewa we własną klatę. Jest to wymarzona sytuacja strzelaka. Złowienie Yeti to zresztą największa sztuka. Dostaje się za to 1000 punktów, co powinno świadczyć o trudach, jakich wymaga połówanie (np. Mamut został wyicycony na 300 punktów!). Przypomnijmy też reżim nowego uatrakcjonowania. W prekursorze

Z pamiętnika Hemingwaya

Pistol

Pistolet to broń stosunkowo szybkostrzelna, lecz ma niewielki zasięg. Jeżeli dodamy jeszcze to, że moc obalająca broni nie należy do największych, okazuje się, że pistolet to bardzo niepewna sprawa. Jeżeli masz tylko pistolet, a właśnie zostałeś zaalarmowany przez tygrysa, prawdopodobnie nie zdążysz usmiercić drapieżnika. Neko lepiej jest, jeśli zwierzęta jest wielki, odciągną roślinożercę w rodzaju Mamuta. Wielki niczym góra i dość powolny, przyjmie kilka

100

**Shotgun**  
Ta strzelba pozwala położyć sześciotonowego marmota jednym strzałem. W pocisku znajduje się ciężki śrut, który siedzie zwierzę z przerzążającą mocą. Oczywiście, skuteczność shotgunu jest uzależniona od odległości do celu. Przeladowanie broni trwa dugo, a jeżeli zwierzę zostało tylko ranne, możesz już modlić się do boga. Wada Shotgunu, a właściwie każdej broni palnej, jest hałas. Dźwięk ten zwraca uwagę drapieżników.

#### **Double barreled shotgun**

**Double-barreled shotgun** To, oczywiście, ta sama broń co shotgun, tyle ze "dwururka". Pozwala oddać dwa strzały, czego nie przeżyje żadne zwierzę. Przetładowanie trwa dłużej niż w przypadku klasycznego shotgunu. Duży rozruch może być zaletą shotgunu w wypadku niewielkich, szybkich drapieżników w rodzaju Dzitymy. Któraż z końca śrutu na pewno dosięgnie drapieżnika.

Y-Bow

**Kusza** ma specyficzny system celowniczy, który pozwala oddać strzał na 40 lub 80 metrów. Jest bardzo cicha, dzięki czemu można strzelić nawet kilka razy bez alarmowania zwierzęty (o ile nie zostanie trafiona). Skuteczność kuszy jest zbliżona do pistoletu, jednak jej zalety, sprawiają, że jest to broń preferowana w użyciu.

#### Rifle (karabin)

**Karabin (karabim)**  
Karabin wypożyczony w celowniku. Nie jest to klasyczna muszka i szczerbińka, lecz kółko umieszczone na lufie. Karabin, ze swoją mocą, jest bronią dalekosięczną. Mimo że szybkostrzelny, nie skorzystamy z tej cechy. Magazynek jest po prostu śmiesznie mały, co skazuje nas na bardzo oszczędne korzystanie z amunicji.

#### **Sniper Rifle (karabin snajperski)**

**Snajperka** jest wyposażona w lunetkę optyczną. Dzięki temu możemy ustrzelić nawet bardzo oddalonego zwierzęta. Lunetka ma zasięg lornetki, lecz węższy kąt widzenia. Niestety drążnia broni (chodzi właściwie o organia dloni odwzorowane w grze) są nieco zbyt duże. Efekt ten jest dość uciągliwy, ale za to strzelce nie jest zagrożony bezpośrednim atakiem ranego i rozcięzionej zwierzęcia.



mieć cały czas skupioną uwagę i pełną koncentrację, jeżeli nie... sorry mistrzu, zostawisz tu swoje kośki do ogryzienia.

Kiedy bierzesz broń do ręki, nie możesz biec. Pozostaje tylko spokojny krok lub skradanie. Poprzednio działało się tak tylko wówczas, gdy operowało się bronią snajperską. Takie rozwiązanie wymusza większą precyzję, bowiem błąd kosztuje życie. Po prostu nie da się strzelać i uciekać przed zwierzęną jednocześnie. Musisz położyć drapieżnika lub sam paść pod jego ciosami. To na pewno lepsze rozwiązańe. W końcu polowanie różni się co nieco od Quake 3 Arena.



### Sprzęt Buffalo Bill'a

**Cena: 199 zł**

**Wydawnictwo:** CD-ACTION

**Dostępny:** 1 kwietnia 2001 r.

**Producenci:** Action Forms

**Dystrybutor:** Wizard Works

**Internet:** <http://www.wizardworks.com>

**Wymagania:** Windows 9x, 2000, P 233, 32 MB RAM, CD 6x

**Akcelerator:** wskazany

**Ocena:** 6

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:** Action Forms  
**Dystrybutor:** Wizard Works  
**Internet:** <http://www.wizardworks.com>  
**Wymagania:** Windows 9x, 2000, P 233, 32 MB RAM, CD 6x  
**Akcelerator:** wskazany

**Plusy:**

- broń
- bardzo realistyczne polowanie
- zachowanie zwierząt
- możliwość polowania o zmierzchu i w nocy

**Minusy:**

- włomot
- nemożność przyspieszenia ruchów myślnego
- brak śladów na śniegu
- brak ciekawych elektów almosłodzonych
- brak muli

kark. Roślinińcy i tak są dość łatwymi celami. Drapieżniki w rodzaju wilka czy tygrysa bardzo często podążają twoim tropem i atakują zniemacką z tyłu. Te bydlaki mają niesamowity węch i niemal zawsze cię wyczuja. Jeżeli zwiększasz ich obiadem. Można i trzeba próbować zajść je z flanki, mając wiatr w twarz. Jeżeli nerwy w tym czasie nie puszcza, zostaje jeden skuteczny strzał w oko zwierzęcia. Trafisz - wygralesz, nie - zobaczysz piękna scenkę rozywania opakowanego w zielony materiał miejska. Twórcy gry starali się, aby zachowanie zwierząt było maksymalnie naturalne. Nie niepokojone poszukujesz żenu, roślinińcy grzebą w ziemi, szukają owadów i roślin. Drapieżniki czają się i węszą za ofiarą. Kiedy znajdziesz się w pobliżu, wyraźnie je usłyszysz (jak stąpają, dyszą lub żerują). Ponieważ pomysły nawet o tym, aby dźwięk dochodził dokładnie od strony zwierzęcia, możesz kierować się słuchem. Najbardziej daje się to odczuć, kiedy poluje się na Marmuta. Wyróżnia się, że potwór kroczy gdzieś z tyłu, nieco z boku lub jest dość daleko z przodu. W ten sposób można trzymać odpowiedni dystans, nawet nie widząc zwierzęcia, jest to naprawdę świetne rozwiązanie i niezwykle emocjonujące. Tak samo zresztą jak całe polowanie. Ponieważ nie ma tu miejsca na błędy, gra zmusza nas do maksymalnej koncentracji, a zabicie jednego zwierzęcia daje o wiele większą satysfakcję niż tona przeciwników w grach, gdzie sztukuje się mięcho co pięć sekund.



Musisz podchodzić stonio bardzo ostrożnie i ugolić go dokładnie w



Na pozytywne wrażenia wpływają jednak dobrze zaprojektowane plansze. W sumie jest ich pięć. Mają odmienny stopień trudności. Gęsto porośnięte lasami, poprzecinane dolinami, parowami stoki są Twoim przeciwnikiem, bowiem nie możesz zdać się na wzrok. Ciemne wąwozy porośnięte splatany kłączami i mleczną mgłą, wsaczają właściwy nastroj. Wysokie turnie i skaliste garby pełne wykrotów wypełnione wodą wyglądają nieco posepieńnie, ale to przecież epoka lodowcowa. Możesz trafić na pole lodowe lub płaski teren pokryty skarłymi drzewami. Teraz będziesz już wiedział, dlaczego nikt nie wybiera wakacji na Syberii ani za kołem polarnym.

Twórcom udało się uchwycić charakter i klimat dzikiej, niedostępnej góry. Niestety, mimo wsparcia dopalacza i detali na max, drzewka mają tę niemową właściwość, że z bliska świecą pikselami. Lepiej więc sięgać wzrokiem ponad koronę drzew. Poważnym bugiem jest również to, że ani pan leśniczy ani zwierza nie zostawiają śladów na śniegu. Deptałeś kaloszami, ile się dało, podskakiałem i kucalem. Nie ma śladu. Widać śnieg jest za bardzo ubity. Nie pomysły też o efektach atmosferycznych w postaci deszczu czy padającego śniegu. Trochę to dziwne. Sporym urozmaiceniem jest natomiast możliwość polowania w nocy i o zmierzchu. Gra jest wówczas o wiele trudniejsza. Ileż daje więcej satysfakcji. Jeżeli jeszcze uda się przeżyć, to radość zapanuje w całym domu.

Kiedy już wreszcie wykończysz wszystko, co się rusza, przenosisz się do sali pod górnym niebem, gdzie stoją wszystkie zabite zwierzęta. Trochę przygnębającej widok. Jakos smutno się zrobiło, że zastrzelitem ją zimną krywą...

Carnivores: Ice Age poprawiono nieco graficznie i dodano kilka opcji. To zdecydowanie za mało, aby uznać, że jest to zupełnie nowa gra. Co prawda, trafiajmy w inne środowisko i zyskujemy nowe zwierzęta do odstrzału, jednak w gruncie rzeczy są to zmyliły dość nikłe. Na pewno spodziewałem się, czegoś więcej, chociaż z drugiej strony gra zachowała swój podstawowy walor. To jest sprawa grywalności. Ocena tytułu jest więc odzwierciedleniem niewielkich zwilż. Na pewno da się pograć, ale Carnivores: Ice Age nie będzie grą, z którą spędzasz wiele ciekawych wieczorów. Może to i lepiej?

Ocena: 6

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:** Action Forms  
**Dystrybutor:** Wizard Works  
**Internet:** <http://www.wizardworks.com>  
**Wymagania:** Windows 9x, 2000, P 233, 32 MB RAM, CD 6x  
**Akcelerator:** wskazany

**Plusy:**

- broń
- bardzo realistyczne polowanie
- zachowanie zwierząt
- możliwość polowania o zmierzchu i w nocy

**Minusy:**

- włomot
- nemożność przyspieszenia ruchów myślnego
- brak śladów na śniegu
- brak ciekawych elektów almosłodzonych
- brak muli

Opracowanie wersji polskiej i wyłącznie dystrybucja w Polsce  
**CD PROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

Cezary Pazura

w nowych, niesamowitych przygodach Różowej Pantery w grze:

# Na kłopoty Pantera™



Wydawca gry  
ogromnie przeprosza  
wszystkich oczekujących  
na grę „Na kłopoty Pantera”  
za opóźnienie premiery gry.  
Polsce: Wynikło to z przyczyn  
niezależnych od polskiego  
dystributora. Jedenocześnie  
informujemy, że aktualny  
planowany termin wydania  
to koniec kwietnia  
2001.



79,90  
ZAMÓWIENIA DOSTĘPNE W MEDIACH  
DYSKONTOWYCH

PL  
POLSKA WERSJA GRY  
W MEDIACH DYSKONTOWYCH

Jeżeli wydaje Ci się, że kolonie letnie to jedno z najnudniejszych miejsc na ziemi, to grubo się mylisz! Niewinna kolonialna awantura i trzecia wojna światowa gotowa. Oczywiście przy założeniu, że koloniści nie są zwykłymi kolonistami, a w całą sprawę zamieszana jest Różowa Pantera... Tym razem nasz różowy detektyw wpada na trop naprawdę dużej afery! Ta sprawa to nie buka z masłem, wymaga giętkiego umysłu, zabójczego poczucia humoru i podróży po całym świecie. Rzuć więc w kat nadęte gierki, i rozpoczęj prawdziwą jazdę bez trzymanki!

Niech żyje Różowa Pantera!

# DUCATI WORLD RACING CHALLENGE

No dobra, dzieciaki, powiedzieć mi, po czym można poznać, że jest wierna? Tak, pewnie że kwitną kwiaty. Taak, wracają ptaszki, by budzić nas o czwartej, nad ranem. Co? Ano właśnie - pojawiają się pojazdy dwukotowe! Chodniki zaczynają być niebezpieczne dla przechodniów - to z powodu rowerów, jezdnie zas stają się polem zmagań szalenców, którzy pełnią szczęścia osiągają dopiero wtedy, gdy kurczowo wczepleni w kierownicę i do bólu... id sciskając nogami siodło, starają się rozpaczliwie, by nie oderwać się od rozpędzonej maszyny... I tak przez całą wiosnę, lato, jesień...

Gemini

Podobno normalność od szaleństwa dzieli jedynie cienka, czerwona linia. Wielbicie motocykli z oponami o przekroju tych do ciężarówek, dawno już, mniej więcej przy pierwszym przekroczeniu limitu 220, znaleźli się po drugiej stronie granicy. I zostali naznaczeni. Znamieniem ich jest spory, czerwony punkt, punkt stanowiący logo Ducati - jednego z nielicznych bike'ów pochodzących z europejskiego, które mogą stawać w szranki z "japońcami". Tym z was jednak, którzy zachowują dość rozsądku, by nie wklać się w sport, gdzie 1 na 10 wypadków kończy się śmiercią (kwietnie finansowymi pomijam - zabawki powyżej 20 złotych leżą poza granicami mojej wydolności finansowej...), lecz kusi by sprawdzić, jak to jest zasiąść okrakiem na przenośnym rowerze o wartości 50000 PLN i dać się ponieść emocjom oraz 75-konneru silnikowi - pozostają niezawodne symulacje komputerowe. Tych po prawdzie nie ma zbyt wiele, te jednak, które zdobyły zaistnieć w świadomości wirtualnych bikerów, np. Superbike 2001, dają wiarygodne zdudzenie nie tylko trudności jazdy, ale i satysfakcji z niej.

Kolejnym kandydatem do pokochania miał być Ducati World Racing Challenge. Gra wykonana przez podległe Acclaimowi Attention to Detail, pod czujnym okiem speców z Ducati. Acclaim wprawdzie już od dawna nie wprowadził na rynek niczego rewolucyjnego - ostatnim tytułem z ich stajni, o którym dało się bez mrużenia powieść - dobry, był Re-Volt: podobnie zresztą ma się rzecz z ATD i ich Roll Cage 2. Mimo to byli ciężar nadejście, że DWRC będzie inne. Można było tak sądzić, gdyż Attention to Detail nie ograniczyło się do standardowego przedstawienia któregoś ze sporów motorowych i tym samym zaoferowania gracjom jedynie szansy uczestnictwa w wąsko pojętym dwukotowym szaleństwie. Poza nieco inną ścieżką wytyczoną przez EA i idz Need for Speed: Porsche 2000. W ten sposób



**Motto:** Ducati World miał potencjał, by stać się czymś nadzwyczajnym. A jest... najzupełniej przeciętną zręcznościówką, z mocno niedopracowanym kodem odpowiadającym za wrażenie z jazdy i obsługę kontrolerów.

Ducati miało otrzymać to, co stało się udziałem Porsche - wspaniałą, multimedialną prezentację tak firmy i jej historii, jak całej linii produktów - od tych najstarszych z lat 50 po aktualne SuperBike'ów. Czy tak się stało? Spojrzenie na ocenę ujawnia, że nie do końca. Co zatem w Ducati



"Don't follow your dreams, ride them!"  
"Nie ścigaj swoich marzeń, okieźnaj je!"

Tрудno uwierzyć, że nazwa Ducati (a właściwie Società Radio Brevetti Ducati) określała początkowo jedynie firmę produkującą części do... odbiorników radiowych! Dopiero w 1946 roku pojawił się pierwszy omen rega, z którego aktualnie Ducati stymie. Był to malolitrazowy silnik napędzający... rower, do którego go przymocowywano. I, jak się szybko okazało, był sukcesem jedynie potoczny: klienci reagowali znacznie lepiej, gdy silnikowi temu towarzyszyła odpowiednio skonstruowana, dopasowana do ramy. W ten sposób powstał pierwszy prawdziwy motocykl Ducati - Cucciolo, co zarazem stało się pierwszym milowym krokiem na drodze ku dzisiejszym stalowym potworam.

Z biegieniem czasu silniki rostły i sukcesywnie też zwiększały się ich możliwości. Już w 1953 wśród modeli fabrycznych pojawiły się silniki o pojemności 125 cc (centymetrów sześciennych). W 1964 Mach 250 był w stanie robić się do prędkości ponad 150 kilometrów na godzinę! Ducati zaczęły też pojawiać się na torach wyścigowych i zdobywać laury. Tak było np. w 1972, gdy nowe, dwucylindrowe 750 zajęły dwa pierwsze miejsca w Imola 200 Miglia bądź w 1978, gdy Mike Hailwood wywodził się z Man Tourist Trophy na swoim modelu Super Sport o poj. 900 cc. Następne wyróżnienia posypały się w zatrzymanym tempie, które utrzymuje się po dziś dzień...

World się znalazło, a czego zabrakło?

Ducati World Racing Challenge, starając się zaprezentować markę D jak najszerszemu gronu graczy, oferuje rozrywkę w dwóch trybach: arcade i symulacyjnym. Ten pierwszy pozwala zaliczyć parę rundek na dowolnym z bike'ów, bez konieczności załatwiania się, czy nas wpuszcza na tor (wyjaśnienie za moment). Ten drugi zdecydowanie ważniejszą możliwość założenia kasku kogó, kto ma czerwoną kropkę (logo Ducati) zamiast serca. Jego sensem i celem będzie pozyskanie jak największego garnazu bike'ów - od tych z lat 50. poprzez Monstery do SuperBike'ów. Dokonać tego można, jedynie wygrywając kolejne rajdy, tylko wtedy otrzymamy kasę, którą następnie przeznaczymy na zakup motoru, części, elementu stroju (ten też odgrywa tu rolę). Słownem: chodzi o to, by z początkowych 10000 papierów zrobić majatek wystarczający na zakup jednej sztuki z każdego modelu Ducati. Jaki pojawił się na świecie! Czy to nie wspaniale? Wystarczy przecież przypomnieć sobie, jaką radość dawało zdobywanie kolejnych Porsche...

Tu, zdobywanie kolejnych Ducati satysfakcji nie daje. Co więc nie zagrało? Aно wszystko... Pierwszy zgrzyt zębów graczy wywołuje wygląd i rozplotowanie menu. Wygląda ono, mówiąc najprościej, tak jak gdyby robiono je w ogrom-

nym pośpiechu tuż przed tłoczeniem mastera. To jednak, jak się ono prezentuje, jest, okazuje się, najmniejszym problemem - głównym jego grzechem jest kompletna niefunkcjonalność! Przykładem niech będzie fakt, że load/save znajduje się wyłącznie w jednym z submenu w arcade, co jest ciekawe o tyle, że zapisywanie gry przydaje się raczej w trybie kariery...

Dalej jest wcale nie lepiej - starają się dopasować do sylwetki motocykla, nie sposób nie zauważyc, że tak model maszyny, jak i obraz świata dookoła, czyli 8 nieznych, lecz nie rewelacyjnych torów, nie jest w stanie osiągnąć oceny wyższej niż dopuszczają... Grafika jednak nigdy nie powinna przystępować tego, na czym symulatory stoją - wystarczy przypomnieć sobie GP3, które, choć przeciętnie pod względem graficznym, to w płaszczyźnie grywalności (gdzie pozwolić mu rozwijać skrzydła) stoi na nieprawdopodobnie wysokim poziomie. W tym przypadku jednak grafika jest jedynie preludium do ogólnych narzeków: tym razem dotyczą one czegoś, co w symulatorze najważniejszy: engine'u jazdy. Niestety, właśnie to, co powinno stanowić pretekst do wytrenowania treningów, zostało uproszczone ponad wszelkie normy. Coż więc z tego, że istnieją odrębne motocykle na każde z kół, skoro w czasie gry nie



maszyny. Wybór kontrolera jest wprawdzie standardowy i nie budzi zastrzeżeń - klawiatura (ściślej - 2 obłożenia klawiatury, bo w grze obecny jest split-screen) bądź joy - jednak mankament kryje się głębiej. Wystarczy tylko powiedzieć, że w przypadku klawiszy nie da się modyfikować ustawień defaultowych (podstawowe manewry to cały blok klawiszy, więc niemożliwa jest zmiana np. tylko klawisza przyspieszenia). Czy, natomiast, o joy'u mowa to efektowne ściganie się staje się niemożliwe przez kompletny brak dead-zone, co sprawia, że najmniejsze jedno wycielenie skutkuje natychmiastową i niesproporcjonalną wielką reakcją motocykla. Fakt, łatwy w tym momencie o przechodzenie szyn (pośród to rzeczy w DW praktycznie niespotykana), znacznie trudniej jednak, przy dużych prędkościach, o utrzymanie motoru w linii prostej!

Wiedząc już tyle o Ducati World, można by zapytać, skąd wzięła się znajdująca pod tekstem, a nie najgorsza przeciecz ocena. Año stąd, że prócz trybu single-playera DW oferuje również tryb multi-player, a ściślej nieodmiennie atrakcyjny, najłatwiej osiągalny jego rodzaj - split-screen! Gdyby nie on, gdyby nie możliwość ścigania się z kumpolem, dodatkowo ułatwiona relatywnie niewielkimi wymaganiami sprzętowymi, trudno byłoby znaleźć powód, by w ogóle o nim mówić...

Miał to być bowiem dwukotowy Not for Speed: Porsche 2000, cywil prawdziwa uczta dla tych wszyskich, którzy słyszą narastający ryk silnika, nie tylko nie zatrzymają uszu, ale zupełnie podświadomie kierują się tam, skąd pochodzą. Nie stało się tak - mimo to, że istnieje spojrzenie wprost na owiewkę, nie czuje się wcale, że rzeczywiście udało się nam znaleźć w samym centrum zdarzeń. Tu jazda sprawdza się do ciśnięcia klawisza "góra" i mieszczenia się w zakrętach...

Słowniem, w Ducati World niczego prócz samej marki nie znajdziemy. To najupubliczniejsza przeciecz zręcznościówka, z mocno niedopracowanym kodem odpowiadającym za wrażenie z jazdy i obsługu kontrolerów. Gdyby Ducati zachowywały się tak samo, jak dawniej, by ich nie było... □



Odgrywa to żadnej roli! Albo że zaimplementowano wydzielanie ciała na boki, jeśli praktycznie nie ma to żadnego znaczenia i jeździ się tak samo... Podobnych pytań można by zadać wiele, np. jak to jest, że przy zderzeniach upadały tylko ty? Wreszcie: nie wydaje mi się, by 75-tki były w stanie, jak to tymczasem w Ducati World robią chętnie i z dowodzącą zaangażowaniem wprawą, śmiały po ścianach... Być może byłby to do wytrymania w trybie zręcznościowym - kto chce, ten bawi się w THPS na motorze, jednak w trybie, było nie było symulacji, zupełnie bezpieczne odbicie od ścian powinny być w jakiś sposób ograniczone...

Decydującym wreszcie czynnikiem, tym który przekreśla szansę Ducati World na ocenę wyższą niż 5, jest sterowanie. Tu problem polega na tym, że nie sposób w praktyce dobrać satysfakcjonującego sposobu kontrolowania

## INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Acclaim

Dystrybutor:

Acclaim tel (011) 8002973926

Internet:

http://www.acclaim.com/games/ducati/world/

Wymagania:

PII 266, 32 MB RAM, 4X CD-ROM,

DirectX 7.0a

Akcelerator:

16 MB, wskazany

Plusy:

- idea
- Ducati
- licencja

Minusy:

- realizacja

Demo na CD 04/2001



GROUND  
CONTROL  
DARK CONSPIRACY



OFICJALNY  
DODATEK DO  
GROUND CONTROL  
ZA DARMO!  
PRZY ZAKUPIE PEŁNEJ WERSJI GRY



Dystrybutor w Polsce:  
www.play-it.pl  
www.sierra-online.co.uk  
www.flipside.com  
massive.com



# ODYSEJA

## w poszukiwaniu Ulissea

Jakiś czas temu przyszło mi opisywać grę "ODYSSEY: in search of Ulisses", ostatni wyrób firmy Cryo, a oto mamy już wersję zlokalizowaną. Lokalizacja jest tradycyjnie (jak w przypadku firmy CD PROJEKT) bardzo dobra i zrobiona bardzo profesjonalnie. Członkowie firmy CD PROJEKT robią swoje bardzo dobrze, co znaczy, że lokalizacji niczego się nie da zarzuścić. Otrzymujemy nie tylko grę i instrukcję do niej, ale materiał dodatkowy w postaci wyjaśnień, jakie na ręce gracza składają twórcy gry.

Mamy w nich krótkie wprowadzenie, przedstawienie przyczyn, dla jakich nasz bohater podejmuje się straceńczej w gruncie rzeczy misji i krótkie omówienie poszczególnych etapów gry. Widac, że twórcy dobrze odrabili swoją lekcję, choć za żadne skarby nie umiątym odpowiedzieć, czemu greckiego Odysza zmieniono na rzymskiego Ulissea. Tytuł gry brzmi dość idiotycznie i po polsku, i po angielsku... ale nie będę się wymądrzać.

### El General Magnifico

CD PROJEKT zrobił kawał bardzo dobrej roboty, angażując doskonałych aktorów. Można by, co prawda, dyskutować, czy Marian Kociniak jest przekonujący jako homerycki żeglarz (ja poczułem kawał zanimie, usłyszawszy Franka Dolasa w starożytnej Grecji, ale młodzi gracze nie mają pewnie tak dobrzej jak ja pamięci słuchowej). Jak tak dalej pojedzie, to pracowitość i determinacja kilkunastu polskich aktorów pokona ogólnosłowiańskie wysiłki twórców gier i wszystkie nowe produkty będą opracowane przez kwiat (i parę kaktusów) scen polskich. Mam też nieodparcie wrażenie, że lada moment w jakiejś grze któryś z przeciwników rzuci panu Kociniakowi w twarz nieśmiertelne: "Ty dworska gnido!".

Generalnie rozumiem tendencję, jaką się kierują twórcy lokalizacji wszystkich gier, nie jestem jednak pewien, czy nie cojdziemy w tym do stanu takiej śmiałości, jaką osiągnęli nasi południowi sąsiadzi (pamiętacie słynne: "Hej, ja sem netoperek!" w ustach Batmana?). Z drugiej strony, wiem, że nie wszyscy nasi czytelnicy posiadli "Lengłydz" w stopniu choćby zadowalającym i subtelności wielu gier po prostu do nich nie dotrą. Cóż zatem robić? Ha! Pewien skośnooki twórca Imperium Zła mawiał, że trzeba się uczyć, uczyć i jeszcze raz uczyć.

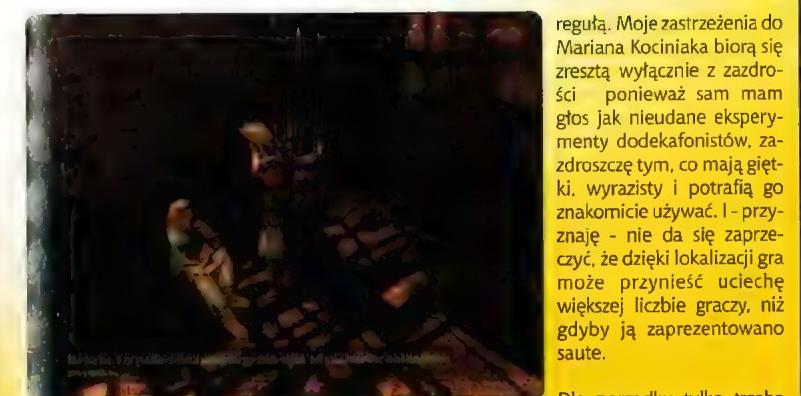


Nie odkryję chyba zbyt wielkiej tajemnicy, jeżeli powiem, że przy najmniej w 95% polscy fani gier komputerowych (a zwłaszcza przygodówek) swoja w miarę znośną znajomość języka Burnsa, Szekspira i Howarda (choć ten ostatni był grafiomanem, co się zowie...) zdobywają grom i komputerow. Nie da się zaprzeczyć (przykład mam z domu), że przy grach komputerowych można zdobyć całkiem niezłą znajomość amerykańskiego. Kiedy trzeba się nauczyć kilku słów na sprawdzian, to pal się zapraczyć (przykład mam z domu), że przy grach komputerowych można zdobyć całkiem niezłą znajomość angielskiego i niemieckiego w szkole. Angielski zna, po dziesięciu latach nauki wcale dobrze, w niemieckim nadal potrafi powiedzieć tylko: "Hande Höch!". "Lengłydz" opanował, oczywiście, za pomocą gier komputerowych...

Wszystkim temu niesie kres fala lokalizacji gier. Młody człowiek nie będzie już się musiał wysilać, by zrozumieć, co jest grane, bo treść gry zostanie mu podana na talerzu przez tłumaczy (przekłady) i aktoro-



ów. Cóż... ja osobiście wolę oryginały, ale pewnie głęboko się mylę. Wyjątkami są gry, które można kupić w obu wersjach (przykładem Baldur's Gate II), a jak już nasi dystrybutorzy coś spłoszą, to nie ma zmiui. Jest, co prawda, wyjście, jakie zastosowali ci, co przedstawili nam spłoszczenie gry "Blair Witch" - głosy w oryginalu, a napisy po polsku. Rozwiązywanie najtańsze (nie bez znaczenia dla kieszenni graczy!) i chyba najlepsze. Powyższa opinia wzbudziła w redakcji gwałtowną burzę, w któ-



reguł. Moje zastrzeżenia do Mariana Kociniaka biorą się zresztą wyłącznie z zazdrości - ponieważ sam mam głos jak nieudane eksperymenty dodekafonistów, zdroższcze tym, co mają gietki, wyrazisty i potrafią go znakomicie używać. I - przyznaję - nie da się zaprzeczyć, że dzięki lokalizacji gra może przynieść uciekę większej liczbie graczy, niż gdyby ją zaprezentowano saute.

Dla porządku tylko trzeba rzec jeszcze, że polscy dystrybutorzy nie byliby sobą, gdyby nie dali choć niewielkiej plamy, jaką w tym wypadku jest zmiana numerów dysków - w rzeczy samej, instalację gry należy zacząć z dyskiem 2, a potem wkładać do napędu dysk 1. Ale w końcu to drobiazg. Za sposobowanie gry - bo tylko ono jest oceniane daje 8/10. □

Wracając do omawianej gry, trzeba stwierdzić, że rzecz zrobiona sprawnie i bardzo dobrze pod względem technicznym. Starannie też sporządzono instrukcję - co nie zawsze ostatnio jest

### INFO • INFO • INFO • INFO

#### Producent:

Cryo

#### Dystrybutor:

CD Projekt Tel. (022) 519 69 08

#### Internet:

[www.cryo.com](http://www.cryo.com)

#### Wymagania:

Pi233 MHz, Windows 95/98/ME,

32 MB RAM

#### Akcelerator:

wskazany

#### Ocena:

8

#### Plusy:

- bardzo dobra jakość nagrania
- nienaganna dykcja
- doskonały przekład

#### Minusy:

- powierzanie głównych ról kulku tym samym aktorom

Full Service? My dajemy WIĘCEJ!

# WHEELER MOVEMENT | 2001



# WHEELER® WORLDWIDE

### WHEELER POLSKA

[wheeler@warman.com.pl](mailto:wheeler@warman.com.pl), [www.wheelerpolksa.home.pl](http://www.wheelerpolksa.home.pl)

Tel.: + 22 / 795 13 04, fax: + 22 / 789 00 18

### CENTRA WHEELERA

BIAŁYSTOK 676 13 95, GDYNIA 623 77 83, KALISZ 767 18 97,

KRAKÓW 412 71 88, ŁÓDŹ 649 11 85, OLSZTYN 534 36 89,

POZNAN 820 01 61, 849 24 08, SŁUPSK 842 29 04,

SZCZECIN 421 34 20, WROCŁAW 322 28 88, RZESZÓW 852 29 05

WARSZAWA: AL. NIEPODLEGŁOŚCI 111 TEL 646 62 95, UL. GÓRCZEWSKA 250 A TEL. 664 68 96, UL. WÓWOWIEJSKA 5 TEL 638 55 17, UL. POWSTANCKI ŚLĄSKICH 18C TEL. 665 97 80, UL. REYMONTA 17 TEL. 835 08 80, UL. ZŁOTA 83 TEL 624 91 48, KOMISJI ED. NAR. 95 TEL. 644 03 00, FASZYNOWA 2 (RÓG MARSA I PŁOWIECKIEJ) TEL. 613 39 63, DERENIOWA 8 TEL. 644 61 91, UL. DOBRA 17 827 97 13, PRUSZKÓW TEL. 758 70 36, PL. C.H. JANKI TEL. 720 47 76, WYB. GDYŃSKIE 2b (PRZY MOŚCI GROTA) TEL. 0501 588 267, UL. 17 STYCZNIA 36/38 TEL. 846 86 99, UL. GRÓJECKA 118 TEL. 668 65 65

BIAŁA PODLASKA 342 00 12, BIAŁYSTOK 742 46 58, BIELSKO BIAŁA 812 28 98, 810 38 22, BŁONIE 0602 326 874, BRZESKO 686 48 85, BYDGOSZCZ 371 37 82, CHORZÓW 241 35 91, CIECHOCINEK 0601 212 319, CZESTOCHOWA 324 61 60, EŁBLĄG 234 45 65, EŁK 621 55 47, GLIWICE 23 23 60, GŁOGÓW 834 11 70, GOLINA 740 40 95, JASŁO 448 20 02, KATOWICE 252 08 88, KIELCE 344 89 41, 344 79 00, KŁODZKO 867 84 40, KONIN 244 42 39, KRAKÓW 412 71 88, 269 05 87, 422 04 25, 285 29 62, MSZANA DŁ. 331 01 10, OLKUSZ 643 10 59, LESZNO 520 30 47, LUBLIN 743 65 76, ŁUKÓW 798 28 34, MIĘSK MAZ. 758 72 64, NYSA 433 32 74, OPOLE 453 88 24, OSTROWIEC ŚWIĘT. 265 22 46, OTWOCK 788 02 03, PIOTRKÓW TRYB. 646 30 72, PISZ 423 59 68, POZNAN 833 70 73, 866 33 68, 841 19 15, 848 30 48, PUŁAWY 888 06 89, RYKI 885 35 22, SIEDLCE 633 09 31, SKARŻYSKO KAM. 251 57 24, SOCHACZEW 833 27 95, SUWAŁKI 565 08 39, TORUŃ 621 07 30, WAŁBRZYCH 843 38 13, WŁOCŁAWEK 412 17 55, ZAKOPANE 201 31 53, ŁĀNCUT 225 55 08, LUBARTÓW 855 40 37, ŚREM 283 87 29

# Koszykówka Manager 2001

*Nie lubię koszykówki! O tym każdy dobrze wie i dlatego co niektórzy byli zdziwieni, gdy w redakcji pojawiło się pudełko z Koszykówką [db1]Manager, a ja stoczyłem o nie zazerty boj. Menadżer to jednak menadżer, nawet gdyby pojawił się menadżer pływania synchronicznego to na pewno bym w niego zagral. Nie odstraszyła mnie nawet świadomość, że Koszykówka Manager 2001 wyszła spod ręki twórców Ligi Polskiej Manager, o której to grze mam jak najgorsze mniemanie.*

## Bambino de Bodom

**R**ok temu niemal plakatem, gdy przyszło mi recenzować Lige Polską Manager 2000, a to z powodu tego, że gra nie spełniała żadnych wymogów, jakie stawia się w chwili obecnej przed grami menedżerskimi. Gra w LPM nie należała do przyjemności, a ocena, jaką wówczas wystawiłem, była raczej powodowana sentymentem (w końcu polska gra o polskiej lidze i stare dobre czasy P75) niż jej rzeczywista wartość. Drugi raz nie mam jednak zamiaru być litościwy dla czegoś, co jest odgrzewanym daniem, a w dodatku jeszcze gorzej podanym niż LPM 2000.



**Być może dziesięciolatek, który dostał kompa na Gwiazdkę i jest fanem kosza, zachwyci się Koszykówka Manager 2001. Jest w końcu w wersji polskiej, jest łatwa, a do tego w pudełku znajdziesz skarb kibica ze składami drużyn. Były to najlepszy sportowy menedżer w moim życiu - ale tylko w przypadku, gdybym wcześniej nie widział żadnego innego.**

nie nie przyłożyli się do swojej pracy...

Zupełnie nie pojmuję, jak w roku 2001 można wyizzare gnoią, który proponuje graczy mniej funkcji niż menedżery, jakie pamiętałam z Atari ST sprzed mniej więcej ośmiu lat! A do tego ta uboga, szata graficzna i najlepsza muzyka, jaką w życiu słyszałem... Na litość, panowie programiści, weźcie się za robienie nowych poziomów do Tetrisa, a nie za menedżery! Pomyśleć tylko, że wasza gra jest być może pierwszą, po jaką sięga młody gracz - i co wówczas? Na zawsze zniechęci się do gry w menedżery. Owszem, pierwsza oferta LPM podobała mi się, ale to było jakieś pięć lat temu i wówczas również LPM nie należał do supergier. Tymczasem minęło kilka ładnych



### Mecze o I miejsce w sezonie 99/00

1. Zepter Śląsk Wrocław - WTK Anwil Włocławek 78:64 (48:30) (stan rywalizacji 1-0)
2. Zepter Śląsk Wrocław - WTK Anwil Włocławek 62:48 (30:29) (2-0)
3. WTK Anwil Włocławek - Zepter Śląsk Wrocław 59:57 (35:27) (1-2)
4. Zepter Śląsk Wrocław - WTK Anwil Włocławek 71:70 (56:56 33:28) (3-1)
5. Zepter Śląsk Wrocław - WTK Anwil Włocławek 84:71 (47:34) (4-1)

lat i nadal panowią z Markssoftem stoją w tym samym miejscu.

Doszczę tego wymiadzania, bo jeszcze pomyśleć, że to coś osobistego, a nie że gra jest kiepska. Spodziewałem się po niej wiele, bo w końcu jest to pierwszy menadżer koszykówki, a tymczasem autorzy poszli po linii najmniejszego oporu i nie patrzyając się za pomocą engine u LPM powstali zamiast nazwisk piłkarzy ich dane. Zamiast ustawień typu 4-4-2 dali nam możliwość usta-

nia

nia strefy czy indywidualnego krycia i uznały, że to koniec ich pracy. Menusy są na tych samych miejscach, identycznie wygląda trening, podpisывanie kontraktów, sprawy finansowe (choćżeby rachunki), rozbudowa stadionu... o przepraszam, oczywiście hali, ustalanie cen biletów etc. Najbardziej wskazujące jest w tym wszystkim to, że duży nacisk został położony na sprawy organizacyjne klubu, a mały na taktykę czy trening. Może trzeba było zrobić grę w stylu - to piszę bez złośliwości - "Poradnik maklera", a nie menedżer SPORTOWY?

Nie jestem w stanie zrozumieć, dlaczego nie ma opcji pozwalającej na dokładne opracowanie kilku schematycznych akcji. Jak oglądam kosza w telewizji (znacz się Śląsk, jako lokalny patriota), to praktycznie zawsze w końcowce meczu trener bierze czas i rysuje na tabliczce jakąś tajemniczą zagrywkę, która w jego mniemaniu pozwoli jeszcze wygrać to spotkanie. Tymczasem takiego czegoś w Koszykówce Manager brakuje. To tak, jakby w hokeju nie można było wycofać bramkarza lub jakby nie było kar. Po co autorzy skupiają się na tak niesłotystnych rzeczach jak szczegóły kontraktów koszykarzy (np. trzy rodzaje wczasów czy ubezpieczenia!), skoro brakuje tak podstawowych dla trenera spraw jak opracowanie akcji, a trening i taktyka to raczej kpią z graczy?

Obawy paragraf lamentów stanowi oprawa audiovisualna tego "dzieła". Nie chodzi mi o samą grafikę, bo menedżery właśnie posiadają z założenia ubogą (grunt, żeby funkcjonalną) szatę i nikt specjalnie się o to nie pluje. To znaczy do czasu. Grafiki są najwyraźniej daltonistami, gdyż wybór kolorów... jest fatalny, aby nie powiedzieć phydny! Pomarańczowy wręcz idealnie się zlewa z zielonym i szarym! To oczywiście ironia, ponieważ naprawdę wygląda to na ekranie monitora jak dwutygodniowa pizza hawajska.

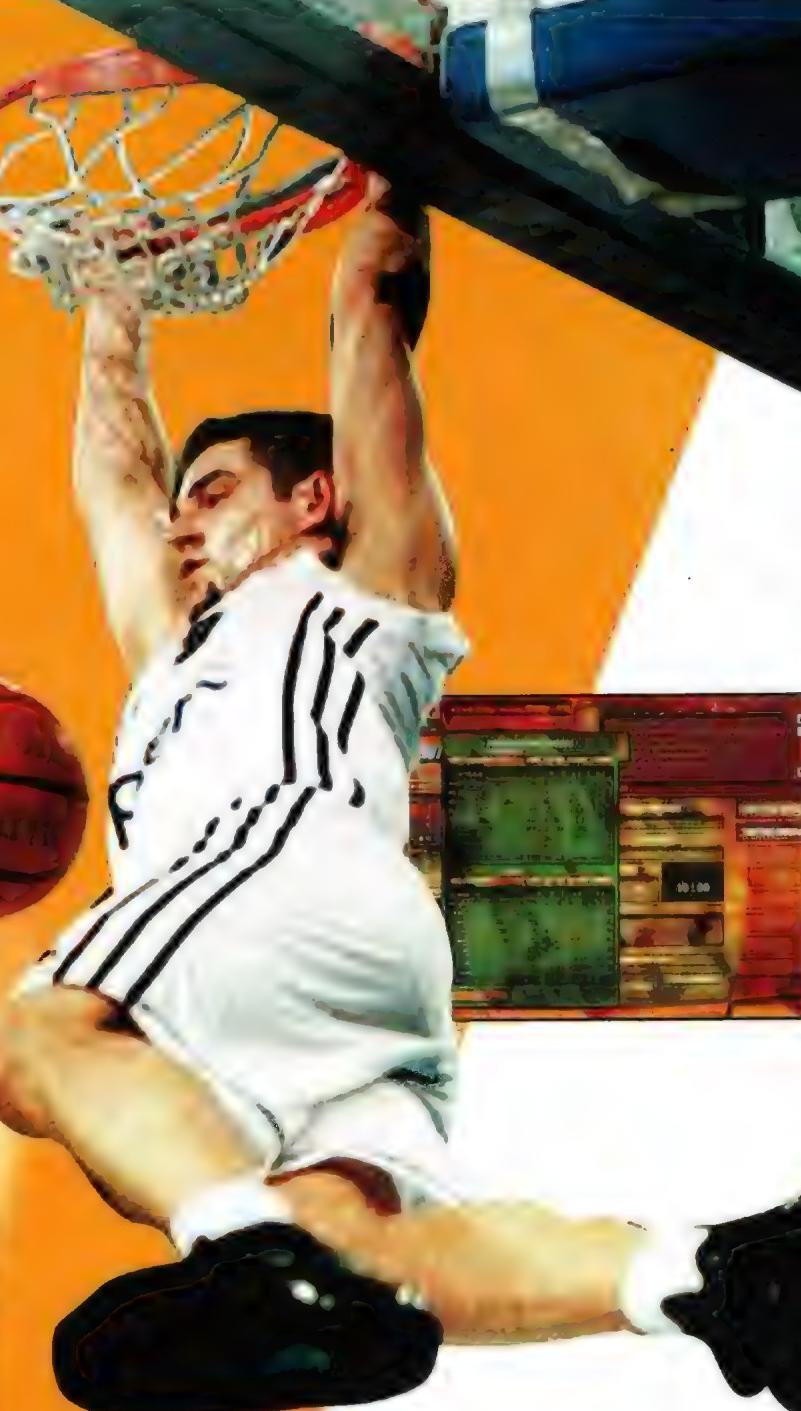
Spotkania przedstawiono dokładnie tak samo jak w LPM 2.00, czyli za pomocą tekstu. Brak animacji nie przeszkodzi mi w LPM (jako że taki sam wariant stosuje się od lat w moim ukochanym Championship Manager), ale w przypadku Koszykówki Manager brakuje takich jednak mocno utrudnia życie, bo nie mogę sobie wyobrazić tego, co czytam. Może dlatego, że teksty obrazujące daną sytuację są skąpe, infantylne, banalne i niezbędny gramatycznie. Weźmy chociażby taki komentarz: "McNaull Joe trafił rzut wolny, Joe McNaull trafił rzut wolny".



Pamiętając, że brzmi to jak komentarz dziesięciolatka (panowie zobaczyli, kiedy zwrotami operują ludzie z Sports Interactive w CM!!!), to w Polsce ZAWSZE pisze się imię przed nazwiskiem. Ostatnio dostalem za to po uszach na studiach, więc niestety wiem, co piszę). Cały komentarz to kątem kilka zdani. Nie będę pisał o muzyce, jako że nie jest ona istotna w menedżerach, a poza tym wszyscy wiemy, na jakim poziomie stała we wszystkich częściach LPM.

Imm... tak w zasadzie to jednak muszę się na koniec zgodzić z hasłem reklamowym Koszykówki Manager 2001. Faktycznie jest to najlepszy menedżer koszykówki, w jakiego gry! Ażkolwiek jest to również JEDYNY menedżer koszykówki, a zatem konkurencja w tej kategorii nie była zbyt silna. Mają tam widać dobrych speców od marketingu. Pewnie kilka osób się na mnie/nas obrazi za tę recenzję, ale cóż - to nie tekst sponsorowany, tu się wa i prawdę w oczy. Może to da do myślenia i za następnym podejściem wyeliminowanie zostaną, choć w części, wspomniane usterki.

Być może dziesięciolatek, który dostał kompa na Gwiazdkę i jest fanem kosza, zachwyci się Koszykówką Manager 2001. Jest w końcu w wersji polskiej, jest łatwa, a do tego w pudełku znajdziesz skarb kibica ze składami drużyn. (Inna sprawa, że składy owe są z początku sezonu, czyli już nieaktualne).



Choćby nie wiem co, to nie potrafię powiedzieć niczego dobrego o Koszykówce Manager 2001. Dla mnie - gościa, który gra we wszystkie menedżery, jakie ukazują się na rynku gier, produkt Markssoft nie spełnia najzwyczajniej warunków, aby konkurować z dobrymi współczesnymi menedżerami.

Ocena:  
**3**

Minuses:  
• cała gra jest pleśnie arachidowa, nie spełnia warunków nowoczesnych menedżerów  
• jest płytki się wieszta

## INFO • INFO • INFO • INFO

### Producent:

Markssoft

### Dystrybutor:

IM Group tel. (022) 6422766

### Internet:

http://www.markssoft.com

### Wymagania:

P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, CDx16

### Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:  
• menedżer koszykówki  
• dołączony skarb kibca

Minuses:  
• cała gra jest pleśnie arachidowa, nie spełnia warunków nowoczesnych menedżerów  
• jest płytki się wieszta

**Na szczęście  
jest COOL  
GAMES**



**Heart of Darkness**  
- tylko 29.90 zł

**Klimat tej gry  
może na serio  
przestraszyć!**

PEŁNA WERSJA GRY Heart of Darkness

**COOL  
GAMES**

Wśród plakat

KOLEKCJA NAJLEPSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH

Numer 2/2001 (17) Cena 29.90 zł



INSTRUKCJA PO POLSKU



**cena na szczęście nie.**

Wyobraź sobie, że jesteś bohaterem jednej z najstynniejszych gier platformowych (albo przygodowych, jak twierdzą specjalści) wszech czasów. Zasypiasz na lekcji w szkole i... przenosisz się do mrocznego świata Heart of Darkness. Masz na imię Andy. Gdzieś zapadział się twój czworonożny przyjaciel. Zanim go znajdziesz, spotkasz niewyobrażalnie brzydkie potwory. Właściwie to ich cienie. Rozprawisz się z nimi laserowym blasterem. Będzie trzeba trochę pogłówkować, żeby tę grę ukończyć.



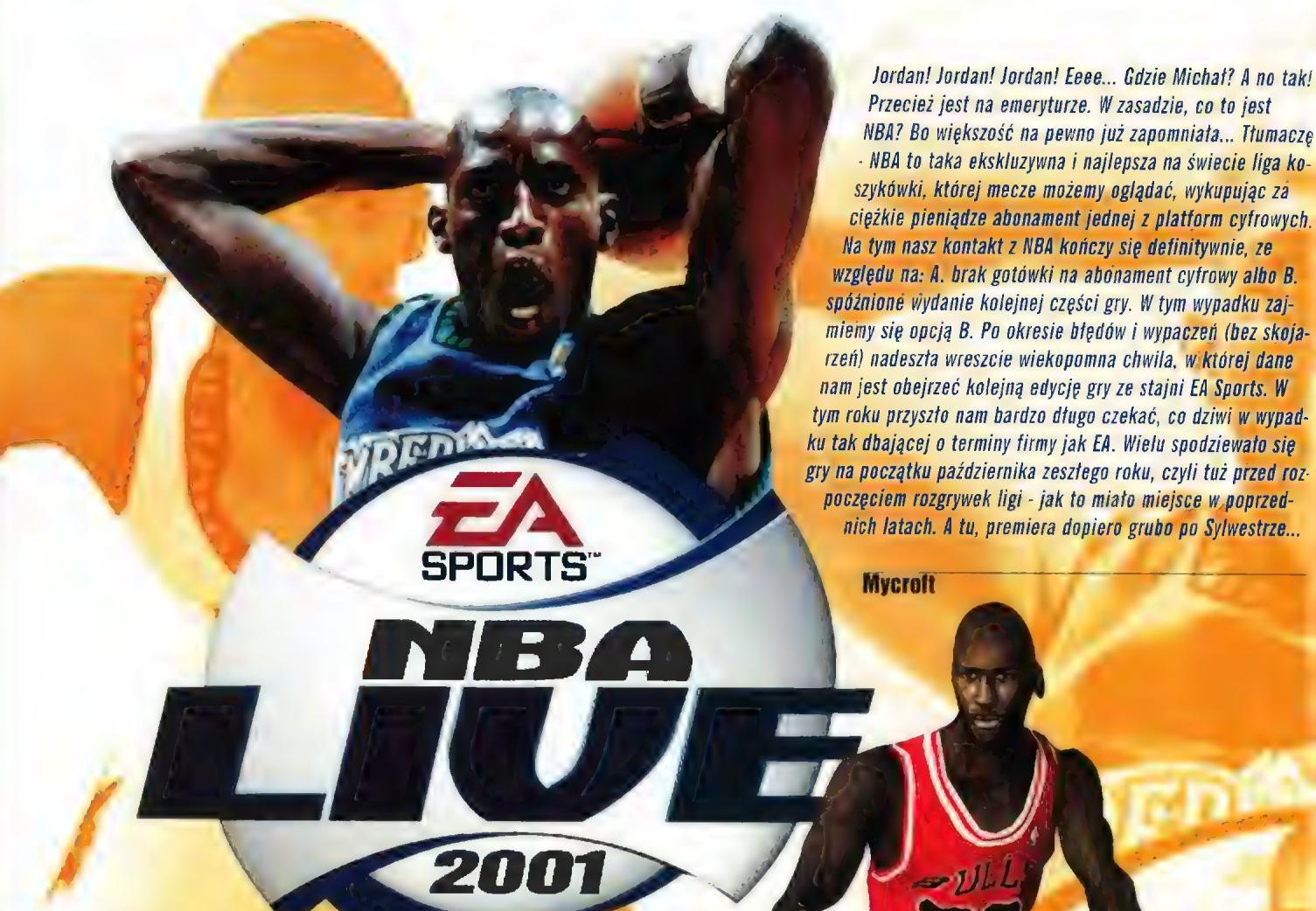
<b>ZAMAWIAM</b>	
Imię: _____	Nazwisko: _____
Ulica: _____	Nr domu: _____
Miejscowość: _____	Kod Pocztowy: _____
Województwo: _____	Tel: _____
Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do oglądu i poprawiania moich danych osobowych.	
podpis: _____	

Adres redakcji:

**COOL  
GAMES**

SoftPress  
ul. Nowowiejska 5  
55-080 Kały Wrocławskie  
tel. 0-71 3167639  
0-71 3167840

Uwaga:  
w cenie egzemplarza  
zawarte są koszty wysyłki



**N**a początku rzuca się w oczy brak kilku bardzo istotnych opcji dostępnych w poprzedniej edycji gry. Pierwszy nieobecny to turniej rzutów za trzy punkty z jakiego powodu nie został uwzględniony w pierwszej edycji gry w XXI wieku - nie wiadomo. Drugą zagadką jest brak opcji "Trening". Można było spokojnie porzucić do kosza - bez stresu, bez niepotrzebnego pośpiechu. Myślę, że wiele graczy właśnie dzięki tej opcji poprawiło swoją koordynację i nauczyło się poprawnie wykonywać niektóre sztuczki. Czyżby wyciągnięcie z gry obydwu powyższych opcji spowodowało takie opóźnienia w jej ukazaniu się na rynku? Szczerze mówiąc, nie mam zielonego pojęcia. Sam fakt opóźnienia nie ma w grze żadnego odbicia. Faktem jest wiele zmian, ale wydaje się, że okres prawie pięciu miesięcy poświęcił to zbyt dużo jak na to, co otrzymaliśmy.

Na początku wita nas bardzo ciekawe i dość nietypowe jak na NBA Live intro. Scenki z motion capture z Kevinem Garnettem przepłatały się z animowanymi sekwencjami z gry oraz najazdami na wokalistę wykonującym muzyczny podkład to, przynajmniej, dość nietypowy pomysł, jeśli spojrzeć na intra z poprzednich części gry. Ale nie mówię też, że jest ono złe - wręcz przeciwnie. Doskonaty kawałek hip-hopu wpłacony w dynamicznie pojawiające się obrazy to kawał solniczej roboty. Zresztą, ten rodzaj muzyki będzie towarzyszył nam na większości ekranów w czasie gry. Muszę

powiedzieć, że ścieżka muzyczna stała się z każdym nastepnym rokiem lepsza... Po imprezie światowej czeka na nas odnowione, choć dobrze znane menu. Podstawowe opcje, ze zmodyfikowanymi nierożyczkami, nie pozwolą się zgubić nikomu, kto grał w których z poprzednich edycji gry. A nowoczesne już po pięciu minutach będą zaznaczone z opcjami w stopniu przynajmniej dobrym.

Przeglądając dostępne tryby gry, nie można nie wspomnieć o trybie "Franchise", czyli wielosezonowym.

**Obcięto kilka trybów gry (zupetnie niezrozumiały krok...), poprawiono wszystko, co było do poprawienia. Gra w sumie udana, ale porządku update do NBA Live 2K załatwiliby sprawę równie dobrze - zbyt mało różnic w stosunku do poprzedniej edycji gry.**



**Jordan! Jordan! Jordan! Eeee... Gdzie Michał? A no tak!**  
Przecież jest na emeryturze. W zasadzie, co to jest NBA? Bo większość na pewno już zapomniła... Tłumaczę - NBA to taka ekskluzywna i najlepsza na świecie liga koszykówki, której mecze możemy oglądać, wykupując za ciężkie pieniądze abonament jednej z platform cyfrowych. Na tym nasz kontakt z NBA kończy się definitelynie, ze względu na: A. brak gotówki na abonament cyfrowy albo B. spóźnione wydanie kolejnej części gry. W tym wypadku zajmiemy się opcją B. Po okresie błędów i wypaczeń (bez skojarzeń) nadeszła wreszcie wiekopomna chwila, w której dane nam jest obejrzeć kolejną edycję gry ze stajni EA Sports. W tym roku przyszło nam bardzo długo czekać, co dziwi w wypadku tak dbającej o terminy firmy jak EA. Wielu spodziewało się gry na początku października zeszłego roku, czili tuż przed rozpoczęciem rozgrywek ligi - jak to miało miejsce w poprzednich latach. A tu, premiera dopiero grubo po Sylwestrze...

Mycroft

wil opieku nad wybranym zespołem. Dzięki niej każdy dostanie szansę poprowadzenia swojego ulubionego zespołu przez dwadzieścia pięć ligowych sezonów NBA. Włączając w to takie atrakcje jak Draft czy oryginalny handel zawodnikami. Ale to opcja przeznaczona raczej dla kolekcjonerów i graczy z zacięciem menedżerskim. Pozostali zadowolą się na pewno możliwością rozegrania pojedynczego meczu, jednego sezonu czy krótkiej rozgrzewki jeden na jeden. Jak już wspominałem, zabrakło, niestety, konkursu rzutów "za trzy" czy obiecanej konkursu wsadów.

Zatres, w jakim możemy konfigurować i obsługiwać grę, nie uległ zmianie od zeszłego roku, a nawet zabrakło kilku mniej lub też bardziej ważnych opcji. Jednym z grzechów głównych gry jest usunięcie możliwości wykorzystania save'a w trakcie meczu! Uważam to za niewybaczalny błąd ze strony programistów. Dzięki takiemu postępowaniu każdy mecz musimy rozgrywać od początku do końca, co nie zawsze jest graczowi na rękę. Także w opcjach konfiguracji i tworzenia zawodników zaszyły pewne zmiany. Dodatkowo kilka opcji dotyczących statystyk - rok, data urodzenia, uczelnia, jest to dla mnie już standard we wszystkich grach z EA Sports. Wygląd naszego championa możemy teraz określić jeszcze bardziej precyzyjnie dzięki wskaźnikom umieszczenia i zawartości tłuszcza. Możemy też dokładnie określić sylwetkę i antropologiczny wgląd. Dla spragnionych kariery w NBA istnieje jeszcze opcja importu tekstu twarzy z pliku graficznego - wystarczy mieć zeskanowane własne zdjęcia w odpowiednim formacie.

Możliwości i różnorodność kombinowania dziesiątek fryzur, zarostów czy innych bardziej konkretnych, szczegółowych, anatomicznych jest, jak do tej pory, najbardziej rozbudowana opcja w grach z EA Sports. Jednak zabrakło jednej, obecnej w poprzedniej części gry możliwości - zakładania zawodnikom okularów, opasek czy bandażów. Komu to przeszkadza? Naprawdę nie mam pojęcia. Pozostałe opcje znane już z NBA Live 2000 nie zostały poszerzone, co w sumie nie dziwi ze względu na ich kompletność i bogaty wachlarz. Oczywiście, nie można nie wspomnieć o opcjach trenerskich i treningowych w grze. Od ostatniej edycji wzrosła się liczba zagrywek i możliwych ustawień tak ofensywnych, jak i defensywnych. Nie liczymy ich dokładnie, ale znośnie być pewni, że dobrze ponad sześćdziesiąt potencjalnych ustawień to nadmiar szczęścia, którego prawie na pewno nigdy nie wykorzystamy w całości.

Kolejne zagrani przedstawiono w przejrzysty sposób dzięki ruchomym ilustracjom na wirtualnej tabliczce - na takiej, jaką używana jest przez trenerów. Zyskujemy dzięki temu przejrzysty opis taktyki i strategii stosowanych w koszykówce i

mogliśmy poznać od kuchni tajniki bycia trenerem gwiazd. Osobiście skorzystałem na tym, oglądając mecze NBA - nareszcie gra wydaje się być bardziej przejrzysta, a fachowy bełkot przekształcił się w zrozumiałe uwagi. Nie powinniśmy zapomnieć o aktualnionych zasadach gry - Federacja Koszykarska z roku na rok modyfikuje i usprawnia reguły, by jeszcze bardziej uatrakcyjnić oraz przyspieszyć i tak dynamiczną już grę. Dzięki temu sport ten stał się bardziej "fizyczny", a co za tym idzie bardziej efektowny, dzięki czemu NBA, przezywająca w obecnym okresie kryzys, ma zamiar rozszerzyć swoją popularność. Podstawową zmianą jest zmniejszenie liczby możliwych czasów w grze: z siedmiu do sześciu, przy czym maksymalna liczba time-outów w czwartej kwarcie została zredukowana z czterech do trzech. Ze względu na zjawisko pod tytułem: "ostanie dwie minuty meczu trwają dziesięć minut" pomniejszono liczbę time-outów dostępnych w ostatnich dwóch minutach meczu z trzech do dwóch. Dalszym krokiem w kierunku skrócenia czasu trwania meczu było zreduko-

wanie czasu pełnej przerwy na żądanie - ze stu do sześciu dziesięciu sekund. Myślę,

że to bardzo ważne zmiany, choć ostatnia z nich jest chyba najważniejsza. Dotychczas po faulu na zawodniku, który powinien z akcji zdobyć punkty, sędzia przyznawał dwa rzuty wolne, po których piłkę dostawał przeciwnik. Od tego sezonu zawodnik faulowany może rzucić tylko jeden raz, ale piłka wznawiana będzie od linii bocznej przez drużynę faulowanego. I oto najważniejsze zmiany. Proste, nieprawda?

Gdy już ustawiemy wszystko, co tylko da się ustawić, i stworzymy wyimaginowanego zawodnika oraz nadamy mu nasz wygląd, ustawiając zadowalającą nas rozdzielcość i liczbę szczegółów, będziemy mogli przejść do rozrywki głównej, czyli do meczu. Jak zwykle, pasze

CD-ACTION

04/2001

Full Service? My dajemy WIĘCEJ!

97

Recenzje

CD-ACTION

04/2001

Full Service? My dajemy WIĘCEJ!

zainteresowanie będzie budziło wszystkie dwadzieścia dziewięć zespołów NBA, jak i drużyny gwiazd Konferencji Wschodniej i Zachodniej. Starszym gracjom oraz miłośnikom historii koszykówki wiele radości przysporzy opcja umożliwiająca grę drużynami złotymi z najlepszych graczy ostatnich dziesięcioleci. Gwiazdy z lat 50 tych, 60 tych, 70 tych, 80 tych i 90 tych to wybór najlepszych z najlepszych. Szkoda, że, tradycyjnie, zabrakło wśród nich Kareema Abdul-Jabbara... Gdy piszę ten tekst, pieczętniaki i jubileuszowy Weekend Gwiazd "Washington 2001" jest już tylko wspomnieniem, a ci, którzy go oglądali, byli świadkami spotkania zawodników, których nazwiska widnieją w składach legendarnych drużyn. Na jednym boisku spotkali się idole publiczności i chodzące legenady kilku dekad zmagań w NBA. Widok nie był może szokująco, ale na pewno wzruszający. Po prostu nirvana dla fanów koszykówki...

Ale powróćmy do gry. Z przykrością muszę stwierdzić, że składy drużyn są nieaktualne i dátowane na zwyczajowy termin wydania gry - czyli na październik. Dlatego leniwym pańskiem EA Sports należy się cuży minus, bo mogli przecież uwzględnić upływ czasu i dokonać potrzebnych zmian.

Do tej pory miałem wrażenie, że NBA 2001 to tylko niewielki update produktu zeszłego roku. Odpalitem mecz i... zrozumiałem, że to nie do końca prawda. Pierwsza i bardziej istotna sprawa to prędkość, z jaką chodzi gra. Testowałem grę na Celeronie 400 MHz, Rive TNT 2 32 MB i 28 MB RAM - gra w rozdzielczości 800x600 i przy ustawieniu wszystkich detali na maksymum chodziła płynnie! Konič zeszłorocznymi skokami animacji, rwaniem się gry i nerwowymi przerwami między kolejnymi scenkami. Mimo że grafika uległa zdecydowanej poprawie, a liczba szczegółów niebezpiecznie wzrosła, to gra chodzi o wiele szybciej niż swój poprzednik nawet w wyższych rozdzielczościach! Jest to koszmar wiadomości dla posiadaczy słabszych zestawów, zwłaszcza, że na co raz tańsze karty GeForce 2 MX nie wszystkich jeszcze stać. Wracając do grafiki - widać zmiany na lepsze zarówno w warstwie dokładności teksturow, jak i samej animacji postaci. Od tej strony gra jest niekwestionowanym liderem na rynku, a całość tylko niewiele różni się od transmisji telewizyjnej. Doskonale motion capture zdjęty z Keviną Garnettą z Minnesota Timberwolves, wspaniale wymodelowane i dokładnie poteksturowane sylwet-



ki graczy - jednym słowem - szaf! Muszę przyznać, że dzięki kilku edytorm "pogrzałam" w plikach z tekstem - wynik jest taki, że jestem teraz pewien, że wie kość



dokładności teksturow wzrosła przynajmniej dwukrotnie w porównaniu z edycją 2K. Co zresztą widać w grze. Teraz zawodnicy na ławce rezerwowej nie przypominają mało wyraźnych "zmaz" i można ich rozpoznać z daleka po szczegółach sylwetek. Teraz w grze wszystko wygląda jak naprawdę... tym tylko wyjątkiem, że brakuje na parkiecie sędziego, drugiego sędziego, trenerów na ławkach. I znowu zrezygnowano z kilku, wydawałyby się nieodzownych elementów. I ponownie zapytam - komu to przeszkało?

Mimo to na szczególny szacunek zasługuję animacja koszy - nareszcie, po dobrym wsadzie, kosz koszy się bardzo realistycznie przez kilka chwil w przeciwieństwie do zeszłorocznego zestawu przypominających betonowe stupy. Zadbano nawet o szczeć w postaci adresu internetowego strony danej drużyny, który widać na górnjej krawędzi tablicy. Mała rzecz, a cieszy choć nie przesłoni to rażącego braku innych elementów. Jakich? Np. jeśli przyjrzeć się halom, w których przyjdzie nam toczyć boje, to muszę przyznać, że poczułem się nieskozystanie. Mimo kilku kosmetycznych poprawek i wprowadzenia nowych teksturow publiczności, arenę przypominają te zeszłorocznego wydania gry i wydaje się, że to zbyt mało, by zadowolić bardziej wybrednych graczy. Jednak całe to otoczenie z odbijającymi się w parkiecie sylwetkami zawodników i przewijanymi reklamami to tylko oprawa dla samego meczu - na początku każdej rozgrywki czeka nas bardzo ładna prezentacja podstawowej piątki zespołu gospodarzy. W tym czasie cały zespół skacze, rozgrzewa się i podbiija "piątkę" wbiegającym na środku zawodnikom. Na końcu jeszcze tylko przywitanie się z przeciwnikiem, wymiana kilku grzecznosciowych zwrotów i można wreszcie przejść do właściwej rozgrywki. A całość pokazana z kamery poruszającej się pomiędzy zawodnikami, dzięki czemu gra zaczyna porażać realizmem od samego początku! Zwiększej odległości wygląda to jak transmisja!

Ale mieliśmy mówić o wadach gry... Jak co roku, mecze możemy rozgrywać, oglądając sytuacje na boisku z różnych kamer - nie inaczej jest i tym razem. Z boku, z góry, za zawodnikiem, zza linii końcowej, z kamery podążającej przy linii bocznej (rodzaj kamery na ruchomym torze ustawnionym wzdłuż linii bocznej) - kamera po raz pierwszy zastosowana na ostatecznych Igrzyskach Olimpijskich, a wprowadzona do transmisji meczów NBA w tym sezonie) z klasycznie izometrycznym rzutem na pole gry. Wszelako dobrze było, gdyby panowie z EA przypomnieli sobie o lepszych ustawieniach kamer z edycji 98 albo też 99.

Obecne są nie tylko nieefektowne, co ograniczają pole widzenia i utrudniają skuteczne zagrania. Ale to może tylko moja subiektywna ocena?

Kolejną istotną wadą, która wychodzi na jaw dopiero po kilku godzinach gry, jest AI czyli sztuczna inteligencja. Moim zdaniem, nie zmieniona od zeszłego roku, odstaje od oprawy gry. Zmieniono fizykę, motion capture, zmieniono również i uplastyczniono pościg zawodników. Ale błędy w graniach pozostały. Zawodnicy w dalszym ciągu popełniają te same gafy, a zwiększenie poziomu trudności ogranicza się tylko i wyłącznie do zmniejszenia naszej, a zwiększenia celności przeciwnika. Na poziomie all-star mój wskaźnik trafień spadł do trzydziestu procent przy prawie bezbłędnej grze komputera. W dodatku jakość obrony ze strony AI pozostaje niezmieniona, a lepsze krycie wraz ze wzrostem poziomu trudności pozostaje nadal w sferze marzeń. Tylko zawodnicy przeciwnika zaczynają wykonywać coraz to bardziej niesamowite zagrania - i robią to konsekwentnie od początku do końca meczu. Bez przerwy! Na półach jednej ręki mogę policzyć kwarty, w których zawodnicy sterowani przez komputer nie wykonali akcji godnej Jordana - nawet jeśliowi zawodnicy zaslugiwali jedynie na podawanie butów Michałowi. Tak więc, w kwestii AI oraz poziomu trudności nie zmieniło się prawie nic, a był to jeden z podstawowych zarzutów skierowanych w stronę NBA Live 2000.

Za to "in plus" w grze jest oprawa dźwiękowa i komentarz. Tutaj zaimplementowano kilka sprawdzonych już z NHL 2000 i 2001 oraz FIFA 2001 pomysłów. Nareszcie zawodnicy przemówili i słyszać ich zarówno w trakcie

gry, jak i podczas animowanych przerw, konsekwentne "buuuuu" w wypadku rzutów wolnych przeciwnika czy euforyczne skandowanie po udanej akcji lokalnego gwiazdora - na pewno cieszy. Da się nawet wyczuć, która widownia jest bardziej zakręcona niż pozostała. Po prostu, uwzględniono w tym roku parametr fanatyzmu kibiców i w arenach słynących z gorliwego dopingu da się to usłyszeć.

Podobnie jak fachowy komentator tłumaczący na bieżąco wydarzenia na parkiecie z uwzględnieniem życiorysów poszczególnych zawodników i innych mniejszych lub bardziej niepotrzebnych informacji. Nie jest to, co prawda, nieduże gniazdo NHL 2001, ale widać już pewien postęp. Z prozaicznej pogawędką komentatora możemy dowiedzieć się o miejscu danego zawodnika w dracie, jego aktualnej grze czy o drużynie, w której grał na uczelni. Rozbrajające są monologi, w których głos sugeruje, że przy takiej skuteczności w grze czekają omawianego delikwenta godzinę treningów, czy też poddaje się wątpliwość umiejętności rozgrywania piłki. To po prostu trzeba ustyszeć, choć do bezmyślniej i radosnej twórczości komentatorów sportowych jeszcze nieco braku-



je. Nadal uważa się, że komentarz najbardziej zbliżony do ideału to, jak na razie, ścieżka z NHL 2001...

Wspomnając o tym, co płynie z głośników, nie można pominać podkładu muzycznego. Jak już wspomniałem, świetne rapowe i hip-hopowe kawałki doskonale uzupełniają i ubarwiają grę. Nic dodać, nic ująć. Grywalność też nie pozostawia wiele do życzenia, nadal na pierwszym miejscu znajduje się dobra zabawa i szybka akcja. Tryb symulacyjny jest w dalszym ciągu niedopracowany ze względu na kiepskie AI oraz to, że komputer na wyższych poziomach trudności zwyczajnie oszukuje. Widać wyraźnie, że panowie z EA Sports w trakcie ki umieszczonego opóźnienia całą swoją siłę twórczą i pieniądze włożyli w opracowanie wersji dla PS2, pomijając te dla PC.

Może wniosek końcowy będzie szokujący, ale NBA Live 2001 jest wyraźnym krokiem... w tył! Nie dosyć, że w warstwie silnika prawie nic nie uległo widocznego zmianie, to jeszcze zabrano kilka istotnych opcji (w tym wymieniany już wcześniej save w trakcie meczu). Gra, która nie rozwija się z roku na rok, staje się nieatrakcyjna, co najlepiej widać na przykładzie FIFA 2001. NBA Live 2001 nie jest grą złą, ale nie jest też czymś lepszym niż edycja 2K. Zwłaszcza jeśli popatrzeć na fakt, że gra nie obsługuje systemu Windows 2000.

Jednym słowem gry uaktualnione jakoby "na siłę", a nie przebudowane i poprawione. Sam fakt uaktualnienia też nie jest oczywisty ze względu na zupełnie niedzielskie składy drużyn oraz brak niektórych zawodników. Chciałbym, by nowe szaty starego cesarza nie przeszły przed wasim faktu, że NBA 2K...

to w sumie to samo, co NBA 2K...

Ocena: 8+

Producenci:	EA Sports
Dystrybutor:	IM Group tel. (022) 642276
Internet:	www.easports.com
Wymagania:	P2-200, 64 MB RAM, Win 98, DirectX
Akcelerator:	konieczny

- Plusy:
  - grafika
  - grywalność
  - oprawa dźwiękowa muzyczna
- Minusy:
  - obciążony turniej gwiazd i opcje treningowe
  - zabrany sezon
  - nieaktualne składy
  - kiepskie AI komputera

# Age of Sail

Założyciel

MCS

Wydawca

Rakuten Kobo

Wydawnictwo

MCS



Z ręka na sercu, nie potrafię w żaden logiczny sposób wytłumaczyć, dlaczego gra z tak dobrymi pomysłami niemal mnie zraziła?

# GUNLOK

Wedle szumnych zapowiedzi gra przekroczyć miała dotychczas obowiązujące granice, wyznaczyć nowe horyzonty. Osadzone w niezbyt milej dla ludzi przeszłości Action RPG (co pewnie oznaczać miało, że będziemy mieli do czynienia zarówno z rozwojem postaci, jak i akcją) z trójwymiarową grafiką, trójwymiarowymi mapami oraz swobodną kamerą miała graczy po prostu rzucić na kolana, wciągnąć bardziej niż dotychczasowy hit Rebeliantów, Aliens vs. Predator. Wielkie to zapowiedzi i wielkie wśród niektórych rozbudziły nadzieję - teraz przyszedł jednak czas na skonfrontowanie tego z rzeczywistością.

StrangeOne

A konfrontacja ta, co zniko ukrywanym zalem stwierdziłam już na samym początku, wydała tak sobie. Owszem, Gunlok, tak jak to wcześniej zapowiadano, ma trójwymiarową grafikę, elementy RPG i akcję, ale całość jakoś piorunującego wrażenia na mnie nie zrobiła. Powiem nawet więcej - jest to jeden z niewielu tytułów, jakie dane mi było ostatnim czasem recenzować, a obcowanie z nim nie nosło ze sobą większej przyjemności... A już na pewno nie w takiej mierze, jak oczekiwaliem.

Po krótkim treningu (w czasie którego gra na prawdę może się podobać) jak najbardziej sensowne wydaje się porównanie do Commandos, jednak z parami bardzo miłymi zmianami. I nie chodzi już nawet o pełną trójwymiarowość otoczenia ani o związaną z tym swobodną kamerą, bo to akurat, poza zaletami, ma także i wady. W



Full Service? My dajemy WIĘCEJ!



tej technice nie sposoli bowiem jeszcze uzyskać podobnej liczby detali jak przy standardowym 2D z wcześniej przygotowanymi mapami. Może to i nieco brutalne, ale takie zwykłe 2D - vide, choćby Sudden Strike - nadal nie ma sobie równych. Pokażcie mi coś takiego w 3D! Ale nie musiło być o wyższości 2D nad 3D (bo patrząc na to z drugiej strony, można nie zauważać przecież oczywistych zalet swobodnej kamery), tylko o Gunloku i podobieństwach do Commandosów.

Otoż tak jak i w Commandosach, tak i tutaj duży nacisk położony został na skryte działanie. Wrogowie mają ograniczone pole widzenia, a ich promienie skanujące (bedące odpowiednikiem stożka symbolizującego pole widzenia w Commandosach) można bez problemów zobaczyć. Tyle tylko, że przez promienie skanujące, symbolizujące wzrok, roboty wroga mają jeszcze narzędzie słuchu, a ten, mimo że ma zazwyczaj mniejszy zasięg, nie ma martwych stref. Można to jednak wykorzystać i przeciw wrogom - wystarczy im rzucić coś w rodzaju automatycznej grychotki, która po uruchomieniu przyciągnie do siebie wroga, pozwalając nam na bezpieczne przejście dalej. Do bardzo miłych gadżetów należą również miny. Mamy tutaj trzy ich rodzaje - z zapalnikiem

## Gunlok

Organiczny humanoid płci męskiej nieznanego producenta, lat 32. Odbył trening w Advanced Special Forces, gdzie dosłujił się stopnia Commandera. Ma na sobie power armor nieznane typu wyposażony w zewnętrzne miejsca na upgrade'y. Jego uzbrojenie to wielkiej mocy broń energetyczna używana tylko w trybie obserwacyjnym - niestety, strzał z niej poważnie usłabia Gunloka.  
Uzbrojenie: nieznane  
Miejsca na ekwipunek: 15  
Miejsca na upgrade'y: 3  
Pancerz: nieznany  
Maksymalna prędkość: 48 km/h na krótkich odcinkach  
Wysokość: 184 cm  
Waga: 100 kg razem ze zbroją  
CPU: organiczna sieć neuronowa zwana mózgiem



na pauzu. Na pierwszy rzut oka przypomina ona produkty Black Isle - tak samo jak w Baldur's Gate II wcisnięcie spacji zatrzymuje akcję na ekranie,

ale nie blokuje wcale interfejsu. Dzięki temu można bez stresu i nadwierżania nadgarstków wydać swoim żołnierzom rozkazy, a następnie patrzeć, jak je wykonują po wyłączeniu pauzy, już to znacząco wpływa na wzrost zainteresowania graczy, ale możecie mi wierzyć, że jest to dopiero wierczołek góry lodowej, gdyż na wydawaniu pojedynczych rozkazów możliwość aktywnej pauzy w Gunloku wcale się nie kończy!

Pozwala ona także na kolejkowanie rozkazów oraz zgarnięcie ze sobą w czasie akcji wykonywanych przez poszczególnych członków naszego teamu. A wszystko to w całkiem prosty i skuteczny sposób, który pozwoli sobie zresztą, dla lepszego zrozumienia, przedstawić. Otoż w czasie aktywnej pauzy oprócz standardowej myszki (o klawiszach funkcjonalnych, odpowiadających za sygnały do zapalników radiowych dyskretnie nie wspominając) w użyciu jest jeszcze pięć dodatkowych klawiszy: [Shift] oraz klawisze od 1 do 4. Już wyjaśniam, do czego one wszystkie służą. Najważniejszy jest największy z nich, czyli [Shift]. Jak można się domyślać, extrapolując własne doświadczenia z niektórymi strategiami tudiżez



zbleniowym, czasowym i radiowym (radioowo uruchamiane są zresztą również i grychotki). Wszystkie te małe "narzędzia" dają bardzo duże możliwości przechytrzenia i eliminowania wrogów - w każdym razie większe niż w Commandosach. Tym bardziej, że członkowie naszego teamu mogą się upodbić do zwykłego śmierci, dzięki czemu wszelkie kupki odpadów służą za potencjalne schronienie. Zresztą nie tylko za schronienie, bo można w nich bardzo często znaleźć różne przydatne przedmioty - łącznie ze wspomnianymi już minami, tudzież dodatkowymi śluwami, amunicją do nich czy dodatkowymi modułami.

No właśnie - w modułach tych kryje się całe "RPG" tej gry, gdyż to właśnie one pozwalają zwiększyć możliwości członków naszego teamu. Nie daje to wprawdzie takich możliwości jak standardowe współczynniki i lista umiejętności, ale i tak sprawdza się całkiem nieźle, pozwalając na przykład zwiększyć zasięg wzroku, czy wyposażyć go w skaner dającygląd w okolicy (czyli robiący za mapę). Dodatkowe moduły (czywiście innego typu) pełnią również rolę aptecek czy osobistego generaторa pola siłowego.

Do tej pory wszystko wydaje się więc jak najbardziej na miejscu, ale na tym wcale się nie kończy! Bo rzecz dla miłośników taktyki najmilsza jest jeszcze przed nami. Coż to takiego? Ano perfekcyjnie rozwiązana aktyw-

## Frend

Ciężki wojskowy robot wyprodukowany przez Morger Heavy Planszniczo:ny symbolem MHP01F. Wariant F posiada zwiększone umiejętności; jeśli chodzi o używanie broni, ale kosztem miejsc przeznaczonych na CPU, tym samym kosztem polepszono także pancerz oraz siłę.

Uzbrojenie: każde  
Miejsca na ekwipunek: 24  
Miejsca na upgrade'y: 5  
Pancerz: kompozytowy o maksymalnej grubości: 50 cm  
Maksymalna prędkość: 32 km/h  
Wysokość: 225 cm  
Waga: 250 kg razem ze zbroją  
CPU: 100 GHz RISC CPU



boje z Eksploratorem Windows (choć tutaj "moduł" ekstrapolujący musi się już bardziej wysilić, bo inaczej ze skojarzeniem [Shift] z [Control] mogą być problemy...), klawisz ten odpowiada za kolejkowanie rozkazów. Tak, tak - w Gunloku nie ma praktycznie żadnych problemów z przeprowadzeniem skomplikowanych akcji wymagających współdziałania paru postaci - wystarczy włączyć pauzę, zaplanować akcję i, obserwować, jak nasze dzielne roboty rzucają się do pracy! Ale samo kolejkowanie ma parę ograniczeń, z którymi jednakże rozprawiono się za pomocą klawiszy numerycznych. Dzięki nim można bowiem wystartować sekwencję dowolnej postaci - pozostałe będą zaś posłusznice cekały na swoją kolej! Nie jest to moze tak rozbudowane, jak w Hidden & Dangerous, gdzie można było automatycznie synchronizować akcje poszczególnych żołnierzy ze sobą, ale przynajmniej chyba, że do idealu jest już bardzo niedaleko. Takie połączenie pozwala przeprowadzić bardzo skomplikowane akcje, jak np. przykład czteroosobową (niech będzie, że roboty to też osoby...) załadzkę na znaczenie silniejszego wroga. W normalnej walce ciężkie straty są bowiem nieuniknione, a pojedynki jeden na jeden, mimo że zazwyczaj bardzo skuteczne (bo unikają podstawy), wymagają małej zręczności i prawdzie powiedziawszy, dość szybko się nudzą...

Dzięki [Shiftowi] i cyferekom można rozkazywać szybkoemu Harkowi (o bohaterach możecie sobie poczytać w ramach - na wypadek, gdybyście tego nie zrobili, to na razie wystarczy wam, że Hark to mały czerwony robot o bardzo szybkich nogach), by wciągnął wrogą w pułapkę, a następnie biegł dookoła niego - dzięki swej szybkości powinien być bezpieczny. Ale to planowania nie koniec. Po wywalczeniu wroga na jakąś otwartą przestrzeń, do akcji powinni wejść Gunlok i Frend. A także jeszcze, ale żeby za wiele nie zdradzać, podam tylko jego imię - Maskelyn. Celem tej grupy, choć na początku wcale się na to nie zanosi

Walka w grupie na początku nam jednak nie grozi, gdyż grę rozpoczęliśmy jedynie z dwoma postaciami: rytuowym Gunlokiem oraz Elintem - pozostała dołączająca do tej dwójkę dopiero w późniejszym momencie. Dzięki temu po zakończeniu treningu (szczerze polecam, bo dzięki niemu w mianie bezboleśnie poznajemy tajniki interfejsu) nie jesteśmy od razu

rzucani na głęboką wodę, tylko zostawia się nam trochę czasu na doskonalenie umiejętności na mniej wymagających przeciwnikach. Właśnie przeciwnikach... Do tej pory nie było przecież ani słowa o fabule, a co dąpiere o przeciwnikach czy bohaterach (poza odesaniem zaинтересowanych do ramki). Pora to nastroić!

Akcja Gunloka osadzona została na ziemi, tyle że pod koniec XXI wieku. Nie są to jednak wcale czasy świetlanego dobrobytu, aczkołwiek na początku tego wieku na to się właśnie zanosiło. Coraz więcej przywykanych było przez roboty i, ostatecznie, ludzie zostali uwolnieni od jakichkolwiek obowiązków. Ale raj ten nie przetrwał niespełna prób czasu i pewnego, niezbyt pięknego dnia roboty zaczęły się buntować, wydając ludzkości otwartą wojnę. Próbowano wprawdzie podjąć środki zaradcze (w postaci Advanced Special Forces Group, czyli sił specjalnych), ale w czasie, gdy ich członkowie przechodziły jeszcze trening, na ziemię posypały się grad bomb neutronowych i rasy ludzkiej pozostały już tylko małe niedobitki. Roboty po wygranej wojnie nie spoczęły jednak na laurach. Połączły się w potężne korporacje, które obecnie rządzą powierzchnią ziemi, zajmującą się w międzyczasie eksterminacją bardziej zaawansowanych struktur białkowych.

W takim to właśnie świecie poznajemy dwóch pierwszych bohaterów, Gunloka, jednego z żołnierzy Advanced Special Forces Group oraz jego kompana, robota Flinta. Jednak dzięki unikalnej zdolności Gunloka, dzięki której może on wyzwolić niektóre roboty spod wpływów korporacji, dość szybko dołączają do nich Hark, a następnie Frend. A także jeszcze, ale żeby za wiele nie zdradzać, podam tylko jego imię - Maskelyn. Celem tej grupy, choć na początku wcale się na to nie zanosi

## Hark

Lekki android zwiadowczy GTS-A3H firmy Grubertech. Jego mała wielkość pozwala mu docierać w miejsca niedostępne dla innych, ale przez to ma jedynie lekki pancerz kompozytowy oraz może używać tylko lekkiej broni plazmowej.

Uzbrojenie: lekka broń plazmowa

Miejsca na ekwipunek: 6

Miejsca na upgrade: 3

Pancerz: 8 cm kompozytowy

Maksymalna prędkość: 112

Wysokość: 150 cm

Waga: 45 kg razem ze zbroją

CPU: sieć neuronowa 1,4 Thz



dynamik jeden na jeden, mimo że zazwyczaj bardzo skuteczne (bo unikają podstawy), wymagają małej zręczności i prawdzie powiedziawszy, dość szybko się nudzą...

Dzięki [Shiftowi] i cyferekom można rozkazywać szybkoemu Harkowi (o bohaterach możecie sobie poczytać w ramach - na wypadek, gdybyście tego nie zrobili, to na razie wystarczy wam, że Hark to mały czerwony robot o bardzo szybkich nogach), by wciągnął wrogą w pułapkę, a następnie biegł dookoła niego - dzięki swej szybkości powinien być bezpieczny. Ale to planowania nie koniec. Po wywalczeniu wroga na jakąś otwartą przestrzeń, do akcji powinni wejść Gunlok i Frend. A także jeszcze, ale żeby za wiele nie zdradzać, podam tylko jego imię - Maskelyn. Celem tej grupy, choć na początku wcale się na to nie zanosi

## Jak robione Gunloka



teżewne mało który z wytrawnymi graczy nie domyśla się takiego obrutu sprawy...), jest pomagać ludzkiem niedobitkom w walce z korporejami robotów. Chociaż... ostatecznie, okazuje się, że cała ta historia ma podwójne dno, ale pozwolcie, że niczego więcej już nie powiem - mamy was tylko upewnić, że zabójca wcale nie był Kowalski.

Mając już mechanikę gry oraz jej część fabularną za sobą, można przejść do opisu części graficzno-dźwiękowej. Na początek, grafika - choćby dlatego, że parę słów o niej napisałem, a poza tym dzięki screenom i tak wszyscy mają już o niej przynajmniej ogólnie wyobrażenie. W każdym wypadku widać, że akceleratory mają tu sporo do robotów, aczkołwiek tak się kocha nieszczęśliwie składa, że osobiste nie udało mi się w tym wszystkim zobaczyć niczego szczególnego. Owszem, że to nie wygląda, ale w rzeczywistości sprawdza się już tak samo. Za dużo tu po prostu śmieci, by można się było obyć bez ciągłego manipulowania kamerą (a i możliwość włączenia trybu zwiadowczego, czyli przejścia na widok z oczu, ewentualnie zmienia, bo w trybie tym nie można chodzić... a w dodatku kiedy w nim wyświetla się informacja o wrogach, a ciągłe przełączanie trybów wcale nie jest...). To akurat za bardzo mi do gustu nie zypadło. Zresztą i trójwymiarowość jest tutaj, na dobrą sprawę jedynie dodatkiem, bo jej rola ogranicza się praktycznie do tworzenia



## Maskelyn

Poza imieniem cała reszta okryta jest mrokem tajemnicy

abryntów. Nie ma tu żadnych możliwości przeniesienia się na inne poziomy - ani pleców rakietowych, ani linki z kotwiczką tu nie uświadczyc. A że abryntów za bardzo nie trawię, więc i z układów planszy za bardzo zadbanio nie byłem. Jeśli to jednak komuś nie przeszkadza, uczciwie przynam, że plansze mogą się podobać - zwłaszcza, jeśli chodzi o ich roznorodność. Na monotonie narzucać się bowiem po prostu nie da! Gdyby to było jeszcze choćby trochę bardziej przejrzyste... dobrą, obiecuje, że nie będę się już tego czepiał!

Pod względem muzyki także źle nie jest. Mroczna, ambientowa (tak przynajmniej twierdzi Yasiu, a że na dźwiękach zna się w redakcji najlepiej, wypada mu chyba wierzyć) wspaniale podkreśla nastrój niepewności. Warto jej zresztą posłuchać i bez gry (co można zresztą bez problemu zrobić, ponieważ nagrano ją jako zwykłe CD-Audio na drugiej płycie) - do jakiej sesji RPG w mrocznych klimatach jest po prostu super! Ale nie ma niespełna róży bez kółków - mimo zalet muzyki, nagrana w tym formacie ma także i dość poważną wadę, a właściwie jest ich kilka. Po pierwsze, zmiana ścieżek to bardzo często kilkusekundowa

## Elint

Złożony sam przez siebie robot. którego podstawą jest uszkodzony rdzeń z robota saperskiego. Posiada ramię z wymiennymi końcówkami mogącymi służyć do naprawy, modyfikacji oraz deaktywacji urządzeń oraz innych robotów. Potrafi używać większości uzbrojenia, ale ma słaby pancerz. Zdolność do naprawy względem siebie.

Nogi odbijają się na niskiej prędkości poruszania.

Uzbrojenie: większość typów, także ciężkich.

Miejsca na ekwipunek: 15

Miejsca na upgrade: 5

Pancerz: 10 cm, kompozytowy

Maksymalna prędkość: 48 km/h

Wysokość: 199 cm

Waga: 149 kg

CPU: podwójna sieć neuronowa 1,5 Thz



utrata płynności - wiele komputerów bowiem w takim momencie po prostu stanie. A że gra toczy się tu, jeśli nie mieliśmy akurat włączonej pauzy, w czasie rzeczywistym, więc takie przejście wcale mile nie są. Drugim problemem jest zaś jej zerowa interaktywność - muzyka sobie gra, niezależnie od tego, co akurat przemykamy bokiem czy też wdalimy się w jakąś dużą rozpiędruchę. A to obecnie jest już reliktem przeszłości, do którego ciężko się nie przyczepić.

Na tym wady gry się nie kończą. Przy trójwymiarowych planszach dużą rolę odgrywają algorytmy odpowiedzialne za chodzenie - bo chodzi się tutaj, klikając myszką miejsce docelowe. Rozwiązywanie w tego typu grach właściwie standardowe, tyle że, niestety, z jego wykorzystaniem jest już tak samo. Nie raz bowiem i nie dwa zdarzyło się, że któryś z bohaterów w jakimś większym przejściu po prostu się zaklinował. I co gorsza, nie było innego wyjścia, jak cofnąć się i spróbować jeszcze raz - a gdy tyczyło się to zwiadowcy ścigającego wroga w pułapkę, mogło się nagle okazać, że nasz dopracowany w najdrobniejszych szczegółach plan bierze nagle w fale! Dobrze chociaż, że można w dowolnym momencie zrobić save, ale marne to pocieszenie...

Na tym jednak nie koniec - bo nie są to, jak do tej pory, wady zbyt wielkie i przez nie wcale bym jeszcze nie narzekał. To, co przechylało czarne goryczy, to zbyt wielka dla mnie różnorodność między teorią a praktyką. Teoretycznie jest to bowiem coś w rodzaju Commandosów, ale w praktyce wrogów jest tak wiele, że bez walki nie sposób się przedrzeć (ten, może jest prawdopodobne, ale jakoś nie bardzo przypadło mi do gustu - a nie będę ukrywał, że duży udział ma w tym średnio działające automatyczne chodzenie). Podczas walki sterowanie na zasadzie klikania myszą sprawdza się tak samo. Owszem, wiem, że wcześniej pisałem o całych strategicznych planszach, pułapkach, zaletach pauzy i klawiszy z cyferekami, ale jakoś w czasie gry wcale mnie to nie pociągało! Taka mała różnorodność między teorią (popartej w dodatku bardzo miłym tutorialiem) a praktyką - w teorii wszystko brzmi po prostu świetnie, ale w praktyce... cóż, w praktyce bardzo szybko wszelka przyjemność z gry po prostu się ułatnia! Zwyczajnie - grze brakuje grywalności...

Stąd też i ostateczna ocena. Nie będę ukrywał, że jest średnia z dwóch powodów - po pierwsze biórę pod uwagę własne odczucia (co najwyżej 6), po drugie, to co wynika ze składowych (co najmniej 8). Z rąk na sercu nie potrafię w żaden logiczny sposób wytlumaczyć, dlaczego gra z tak dobrymi pomysłami prawie mnie zasiała. Zdaje sobie sprawdę z tym, że może to być jedynie wynik mojego skrywienia, ale ze swoimi odczuciami jestem pewien, więc nie mogę się od nich całkowicie uwolnić - stąd i ocena końcowa jako średnia.

Zresztą, zamiast się tłumaczyć, powiem jedno - najlepiej będzie, jak sprawdzicie tę grę sami. Będzie wasze doświadczenie, będą dużo lepsze.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Rebellion/Virgin Interactive

Dystrybutor:

Virgin Interactive

Internet:

<http://www.gunlok.com>

Wymagania:

Windows 9x, PII 266, 64MB RAM

450MB HDD, 4x CD ROM

Akcelerator:

niedzienny

Plusy:

- aktywna paleta

- koła kierunkowe w rozkazach

- dynamiczna para postaci

- upgrade postaci

- save w dół nowym momencie

Minusy:

- niedzienny
- stereofoniczne
- wysoka cena
- nie zbyt dobre AI
- nie zbyt dobrze wciążą, ale

# TOTAL ANNIHILATION

Jako że dużej części z was ukończenie TA sprawia problemy, publikujemy szczegółową (w granicach rozsądku) solucję do gry.

**Joseph**

## Misje Armów

### MISJA 1 - A Hero Returns

To bardzo łatwa misja, ponieważ jedynym Twoim zadaniem jest dostać się za pomocą jednej z dwóch jednostek do bazy bramy galaktycznej (struktura, która widzisz na północy). W tym celu, po prostu zgromadź wszystkie swoje jednostki i kliknij pole przed bramą. Kiedy tylko Twoje siły się poruszą i rozpoczęną się zaczepki ze strony Corów, zignoruj je. Jeśli jednak zdolają cię zatrzymać, kliknij jeszcze raz koło bramy, a znów zaczniiesz maszerować. Prawdopodobnie najszysciej do celu dotrą peewee, ponieważ są najszybsze.

### MISJA 2 - Core Kbot Base, Destroy It!

W miejscu na mapie, w którym zaczynasz misję, znajdują się trzy ścieżki przecinające wodę (te dwie na południu prawie się ze sobą zlewają, a więc mogą być wzięte za jedną). Ustaw przy każdej z nich co najmniej dwie lekkie wieże z bronią laserową, co powinno powstrzymać wszelkie ataki Corów. Jednak będzie również zmuszony podjąć kilka zaczepnych akcji przeciwko Stom Kbotom, których pociski mogą zniszczyć wiele spoza zasięgu ich ognia. W tym celu zbuduj odpowiednią obronę i przygotuj swoje jednostki do napadu na nieprzyjaciela. Możesz też, nikt chciąc tracić czasu, zbudować jednego lub dwa solar collector oraz ustawić na południu swojego dowódcę, wyciąść drogę do bazy (za pomocą D-guna) i jak najszybciej rozwalić w ten sam sposób laboratorium kbotowe. Aki, które spotkasz, uspokój bądź D-gunem, baczując używając lasera.

### MISJA 3 - Spider Technology

Dobre by było nieco wyciąć boty-pajączki nad krawędzią i ustawić je w tryb "utrzymaj pozycję" (Hold Position). Dzięki takiemu manewrowi staną się znacznie trudniejszym celem. Spoglądając co jakiś czas na minimapę, aby sprawdzić, czy nie są atakowane i czy odpowiednio korzystają ze swoich paralizatorów. Komputer używa tu trzech dróg prowadzących przez wodę. Strzel iż za pomocą lekkich wież laserowych, wypatrując cały czas Stomów. Zobacz, co się dzieje po prawej stronie mapy i w razie potrzeby wyciąść to miejsce ze wszystkich Corów, które się tam znajdują. Dopiero teraz możesz pomyśleć o posłaniu Spiderów na południe. Istnieje droga przez wodę, zaraz poniżej góry, na której się one znajdują. Nie ma więc potrzeby, aby chodziły wzdłuż lewej strony mapy. Przynajmniej jednego bot-Spidera musisz też mieć w swojej bazie, co oznacza, że jesteś poza zasięgiem Dragon's Teeth. Jeśli nie otrzymasz notki o zwycięstwie, poruszaj trochę Spiderami dookoła, a wnet ją ujrzesz.

### MISJA 4 - CoreCORE Contamination Spreads...



Całym czasem chróń swoją bazę za pomocą lekkich wież laserowych. To pierwsza misja, w której napotkasz dość duży opór. Dostarcz im wsparcia w postaci odpowiednich jednostek i Kbotów. Gdy powiększysz bazę, zbuduj kolejne wieże radarowe, aby uzyskać większy zasięg "skanowania" obszaru. Użyj swoich Samsonów i Rockosów (Samsony są chyba odrobinę lepsze) w celu ostrzału budynków wroga (użyj minimapy i namierz je, niewchodząc w ich pole widzenia). Stosując tą metodę, powinieneś poradzić sobie z większością wież laserowych Corów nie tracąc wielu ze swoich jednostek. W zależności od poziomu trudności, na którym grasz, możesz czasami napotkać tu Reapersów, którzy mogą pomieszać ci trochę szyki (spróbuj, jeśli to możliwe, użyć przeciwko nim D-gunów). Jeśli postanowisz zbudować trochę Zipperów, musisz sprawić, aby ciągle się poruszały - w ten sposób, dzięki właściwej im szybkości Corowów, tak łatwo ich nie dopadnąć. Dodatkowo, grupa Zipperów jest niezła strategiczna siła uderzeniowa, a to z tego prostego powodu, że może się dostać wszędzie i bardzo szybko. Atakując bazę Corów, spróbuj zlikwidować przede wszystkim ich laboratorium konstrukcyjne co uniemożliwi im produkowanie nowych botów.

### MISJA 5 - The Gate to Thalassean

Kluczem do tej misji jest przejście i utrzymanie "dusznego" punktu, który znajduje się na południu od swojej siedziby przy oceanie. Rozpoznasz go dzięki dwóm charakterystycznym wzniesieniom przedzielonym wąską przełęczą. Skoncentruj się zwłaszcza na lewym z nich. Komputer kocha je i przejmie, gdy tylko będzie miał szansę (a będzie miał niezbędną, ponieważ wzniesienie to leży na

wprost jego bazy i stanowi doskonałą pozycję do ostrzelania). Po lewej stronie góry znajduje się też mała otwarta przestrzeń, która wygląda jak niewielkie wybrzeże morskie. Jest tam na tyle miejsca, żeby przedostać się przez nie nawet wielki czołg. Rozwał kilka z tych, które będą próbowały się przedostać, a powinno to zamknąć otwór na dobre. Naprzeciwko dwóch gór znajdziesz kilka małych wzgórz, dzięki którym zdobędziesz osłonę i miejsce, co pozwoli Ci posuwać się naprzód. Wrota, do których zmierzasz znajdują się w południowo-zachodnim narożniku mapy na wyspie. Wyślij tam oddział swoich wodnych czołgów, pomimo że napotkasz kilka wieżyczek i "tomotów" czekających na ciebie. Potrzebujesz swojego komandora, który musi zdobyć bramę sam. Odkryłem, że sześć czołgów plus komandor sprawują się tu doskonale. Mury są zbyt strome, aby ogień prowadzony z dwóch łodzi podwodnych był skuteczny. Jednak na innych połaciach głównego lądu możesz z powodzeniem użyć radarów Skeetera w celu nękania wroga. Po namierzeniu użyj swoich subów, aby rozprawić się z jednostkami stojącymi na wybrzeżu. To prawdziwy hit, gdy wymierasz do nieprzyjaciela, który nie ma bladego pojęcia, w którym miejscu pod wodą się ulokował. W ogóle łódzie podwodne świetnie się spisują podczas ataku na jednostki lądowe lokalizowane na terenach nadmorskich oraz przy rozprawianiu się ze statkami, które nie mogą strzała do wody (kiedy tylko znajdowałeś jakąś zabłąkaną jednostkę zbyt blisko morza, nie omieszkając szybko rzucić subem rozkaz namierzenia jej za pomocą radaru). Na wschód od swojej pozycji znajdziesz parę małych sił i struktur. Oddział złoty z 8-10 Peeweów zajmie się nimi bez problemów. Powinieneś jednak rozważyć uzupełnienie oddziału o parę Rocków w celu zapewnienia Peeweessom optymalnej osłony ogniewej. W ten sposób wyjdą cało z opresji.

### MISJA 6 - Beachhead on Thalassean

Nawet jeśli zaczynasz misję jedynie z komandorem, powinno to wystarczyć, żeby rozgońić w diabły komitet powitalny Corów. Oszczędzaj energię - staraj się nie nadużywać swojego Disintegratora. Zanim zaczniesz budować Metal Extractora i Wind Generatora, zbierz szczątki metalowe. Cały czas wpatruj się w zatoce statków zwiadowczych Corów. Kiedy będziesz już miał swoje generatory, zbuduj w zatoce stocznię, a następnie dwie łodzie podwodne typu Lurker, potem statek konstrukcyjny, a następnie dwie łodzie podwodne typu Lurker, potem statek konstrukcyjny, dwa w szczytach Crusader oraz kilka innych łodzi podwodnych. Na wyspie woda znajdzie się kilka AK-ów produkcji Core, na które musisz uważać. Przed wszystkim jednak buduj najszybciej, jak tylko możesz, swoje statki. Jednostki morskie Corów zbliżają się z kilku kierunków, choć pierwotnie ze wschodu i zachodu. Umieść przy wschodniej wyspie dwie łodzie podwodne, do czasu kiedy będziesz w stanie wybudować wyrzutnie torped. Użyj łodzi konstrukcyjnej, aby odzyskać zatopione żelazo. Powinieneś też pomyśleć o małej flocie Lurkerów i Crusaderów oraz paru Skeeterach jako kontraktu przeciwko statkom Corów. Agresywnie przeprowadź suby i patro i niszczycieli Enforcer na zewnątrz zatoki. Pamiętaj, zawsze trzymaj u wejścia do zatoki przynajmniej dwie łodzie podwodne, uniemożliwiając statom Corów odzyskanie jej. Przenieś dowódcę na zachodnią część wyspy w celu wybudowania laboratorium Kbotów. Może uda ci się zbudować sześć albo osiem jednostek artyleryjskich Hammer, które unieszkodliwią statki wroga. Te niedługo się pojawią. Zbuduj Kbota konstrukcyjnego, za pomocą którego zaprojektujesz stacjonarne działa plazmowe Guardian wzdłuż zachodniego wybrzeża. Przenieś swoje suby i niszczyciele do zachodniej części wyspy i gdy twoja marynarka wojenna będzie wystarczająco duża, wyślij małe siły łodzi podwodnych i niszczycieli na północ - patroluj ten rejon. Zbuduj zaawansowaną stocznię, a następnie dwa atakujące "suby" typu Piranha (aby zniszczyć łodzie podwodne Corów) oraz dwa krajuźniki Conqueror, których działa o dalekim zasięgu powinny skutecznie chronić Twoje jednostki pływające na powierzchni. Utrzymuj swoje okręty w ciągłym ruchu. Liczba jednostek Corów jest ograniczona i może się okazać, że pozostały już tylko dwa do zniszczenia. Zamień spisując swoje Hammera na straty, naprawiąc je, gdy poziom ich uszkodzeń dojdzie do 50 procent.

### MISJA 7 - The Defense of Larab Harbor

Kluczem do zwycięstwa w tej misji jest opieka nad swoją kopalińą Moho i naprawianie jej po każdym powietrznym ataku Corów. Po rozpoczęciu misji dzieli cię par sekund od pierwszego ataku Enforcer i Hydra przybywają prawie natychmiast na środkę świata, a za nimi podąża Searcher. Szwadron bombowców Shadow rzuci swoje ładunki na południowym zachodzie. Aby przetrwać napaść, powinieneś przenieść swój okręt Ranger na południe oraz użyć Skeeterów i Crusaderów do zmasowanego ataku. Przenieś dwa Jethros i Sarissone na zachód od swojej bazy, przez co zapewnisz sobie obronę przeciwlotniczą. W stoczni wybuduj statek konstrukcyjny i parę Lurkerów. Przesuń Suby na południowo-wschodni kraniec zatoki celem obrony przed okrętami Corów. Natychmiast zbuduj na pokładzie statku konstrukcyjnego stocznię. To umożliwi Ci wyprodukowanie Pirahni, Rangersów i Conquerorów. Naprawa za pomocą komandora kopaliń, zbiierz żelazo i zbuduj fabrykę pojazdów, która w pierwszym rzędzie powinna produkować Samsony do obrony przeciwlotniczej, a następnie pojazd konstrukcyjny, który stworzy wieże strzelnicze Defender odpierające ataki z powietrza oraz działa plazmowe przeciwko ofensywie rozpoczętej z morza. Zanim zaczniesz budować wyrzutnie torpedowe przy wejściu do zatoki, pod ochroną łodzi podwodnych i za pomocą statku konstrukcyjnego odzyskaj metal z morza. Z dołu wybuduj wieżę Solar Collectorów (lub Wind Generators) i odzyskaj metale. Pojazd konstrukcyjny powinieneś teraz otrzymać zadanie naprawy kopaliń. Zbuduj następnie dwa okręty konstrukcyjne, aby odzyskać zatopione

statki i utrzymać wciąż poziom energii i zasobów metalu, w przeciwnym razie nie będzieś w stanie utrzymać drogich jednostek morskich w stoczni. Ciggle pamięta o tym, że Twoje główne zadanie to obrona kopaliń. Nie próbuj więc atakować Corów, których siły są teraz niesamowicie wielkie. Jeśli grozi Ci atak, zbuduj dodatkowe wyrzutnie torped umożliwiające ochronę przestrzeni pomiędzy zatoką i małą wyspą przy jej wejściu. Zgrupuj w pobliżu kopaliń lądowych obrońców, gotowych do użyczenia każdego czołgu-amfibii, który zdolny przejść ogień krzyżowy dwóch subów. Zęby Smoka przyhamuj każdy taki czolg, ty zaś możesz skupić się na sile ognia, włączając w to także Desintegratora. Kiedy siła siły słabnie, prawdopodobnie można już bezpiecznie wyszukać pozostałą przy życiu siły i zakończyć misję.

### MISSION 8 - The Gate to Tergiverse IV

Ta misja to prawdziwe wyzwanie. Przygotuj się na kilkugodzinną grę. Nie zapomnij zapisywać gry jak najczęściej jest to możliwe, w przeciwnym razie Twoja naprawdę ciężka praca może pójść na marne, na przykład gdy przez przypadek zniszczysz Wrotę Galaktyczną na północnej wyspie. Natychmiast po rozpoczęciu zbuduj statek konstrukcyjny, a następnie parę łodzi podwodnych Lurker. Nie zwlekaj też z budową wieży radarowej. Małe wyspy na północnym zachodzie nadaje się do tego idealnie. Komandor może tam nawet dotrzeć na nogach. Energii, jak też zasobów jest niewiele, dlatego zbiierz i odzyskaj tak dużo odpadów, jak możesz. Podczas budowy statku konstrukcyjnego zastosuj Lurker, Skeeter, Crusader i Rangery do patrolowania Twojej bazy i okolic. Za jego pomocą możesz wyprodukować co najmniej trzy wyrzutnie torpedowe dookoła wyspy. W tym czasie dowódca zajmie się budową fabryki pojazdów Samson. Stwórz też pojazd konstrukcyjny, który wykona wieże strzelnicze Guardian i Defender. Celem misji jest stopniowa rozbudowa Twojej potęgi na czterech północnych wyspach (możesz pominać tą dużą na wprost, na północnym wschodzie). Na małych wyspach przygotuj obronę przeciwko morskim atakom. Zgrupuj ją wzdłuż kanałów pomiędzy wyspami. Za pomocą statku konstrukcyjnego, po tym jak zbudujesz już wyrzutnie torped, wyprodukuj zaawansowaną stocznię na południe od tej istniejącej. Trzymaj na każdym swoim terytorium konstrukcyjne jednostki morskie. Zbuduj na północno-wschodnim krańcu drugiej wyspy, którą zajmujesz, Guardiana. Jeśli już masz Piranie, Hungery i Conquerory drugiego stopnia, możesz rozpoczęć staraną o podwójną trzecią wyspy - te na środku mapy. Zbuduj ośmiu do dniażenia czołgów Flash, Stumpy oraz Samsony w celu przygotowania obrony bazy wspieranej przez Dragon's Teeth, którego otrzymałeś przy wejściu do misji. Na początku Twojego ataku na środkową wyspę możesz zatrzymać zniszczyciela wyrzutnie torped Corów i zatrzymać ich zasięgu. Broń plazmowa o dalekim zasięgu również powinna dobrze się sprawić. W końcu przejdź do frontalnego ataku, wykorzystując kilka Conquerorów, dwa okręty wojenne Millennium, kilka Rangerów i kilka Lerkierów, Crusaderów i Skeeterów. Twoje Hulkli mogą przenieść grupę jednostek przeciwlotniczych i thros i Samsonów, które uciszą siły lotnicze Corów. Użyj nowej wyspy jako miejsca postoju przed ostatecznym wypadem na ostatnią, ale przygotuj się do ostrzału tej pierwszej i drugiej na północnym wschodzie. Rozważ zbudowanie zaawansowanej fabryki pojazdów, aby wyrzucić z siebie czołgi-amfibie, przetransportowane na wyspę przez Hulkli. Uważaj, ponieważ Wrota Galaktyczne mogą być zamienione w płyty, jeśli zostawisz swoje siły samym sobie. Kontroluj dokładnie atak. Gdy wszyscy zatrzymają się w kierunku Twojej bazy, zatrzymaj je i zniszcz ją. Przełącz Brawlers na "Return Fire", a nie "Fire at Will", ponieważ nie chcesz, aby zaatakowały przez przypadek Wrota Galaktyczne. Zniszcz wszystko, co widać na mapie, i przejdź swoim komandom do Wrót w celu ich zdobycia (niech komandor przebywa w trybie "Hold Fire", tym samym nie zaatakuje Wrot za pomocą swojego lasera).



### MISJA 9 - The Hydration Plant

Masz teraz zagrać silami powietrznymi. Po raz pierwszy w tym scenariuszu. Czy misja się zaczyna, dwóch Pyrosów atakuje Twojego komandora. Rozwał ich i zdobądź wieżę radarową Corów i Metal Extractor. Zbuduj natychmiast swoją własną wieżę radarową i fabrykę samolotów. Od razu wyprodukuj dwie lekkie wieże laserowe na północy i metal extractory, aby powinieneś zatrzymać przylatujące Corowe myśliwiska. Zatrzymaj je i zniszcz ją. Kontroluj dokładnie atak. Gdy wszyscy zatrzymają się w kierunku Twojej bazy, zatrzymaj je i zniszcz ją. Przełącz Brawlers na "Return Fire", a nie "Fire at Will", ponieważ nie chcesz, aby zaatakowały przez przypadek Wrota Galaktyczne. Zniszcz wszystko, co widać na mapie, i przejdź swoim komandom do Wrót w celu ich zdobycia. Wkrótce pojawią się dwa okręty konstrukcyjne, które zdobędą wszystkie metal extractory, które posiada komputer - rozwalanie ich oznacza zatrzymanie działań komputera i dwóch żywiołów. W tym rejonie znajdziesz trocję Gaat Gunów i Pulvarizerów oraz Crashero. Musisz zatem natychmiast zatrzymać je na samym początku, a Twoje Brawlers powinny dość szybko sobie z nimi poradzić. Możesz uważać wszystko, co znajduje się w górnym lewym rogu mapy, za swoje. A do tego temu, że jesteś w stanie wytworzyć cztery małe pakietki struktur obronnych, które zdobędą wszystkie czołgi ścieżki naziemne prowadzące do tego miejsca na mapie. Po raz kolejny Defenderzy są tu wspaniałym wyborem, ale zawsze wspieraj je za pomocą przynajmniej jednego lasera Sentinel, jako że potok szybkich jednostek może przejść Defendery (mają daleki zasięg, ale nie są zbyt dobrze, jeśli chodzi o siły niszczyciela). Ustaw ścieżki patrolowe dla samolotów zwalowych, a umożliwić Defenderym strzelanie na daleki zasięg. Umiejscowienie samolotów konstrukcyjnych, które będą patrolować każdy z tych czterech rejonów, zredukując możliwość ataku z powietrza. W każdym ataku powietrznym ze strony komputera uporasz się za pomocą Defendery. Jeśli masz możliwość "upgrade'u" kilka swoich metal extractrorów do kopaliń moho. Nie trać czasu i nie stawiaj geotermicznych fabryk energii, ponieważ i tak będziesz to musiał robić poza Twoim ufortyfikowanym terytorium. Zamiast tego łatwiej jest zbudować rozległe struktury solar collectorów, a dobrym miejscem do tego jest lewy górnny rogatek mapy. Produkuj metal extractory i solar collector, podczas gdy Twoi komandori torują sobie drogi przez ścieżki na lawie. Będą go atakować D-guni i lekkie wieże laserowe. Kiedy wyjdzie z lawy, powinieneś polecić mu zbudowanie lekkiej wieże laserowej, a następnie fabryki samolotów. Stąd jesteśmy już prawie w domu.

### MISJA 10 - The Bromid Maze

W tej misji będziesz atakowany tylko przez oddziały powietrzne Corów, ale za to będziesz ich całe mnóstwo (może zależy to od poziomu doświadczenia, ale mnie się to przydarzyło). Obrona - to ciężka linia Defenderów umieszczonej na górze Twojej bazy oraz kilku innych, rozrzuconych są wokół całej bazy (bardzo możliwe, że kilka samolotów przedostanie się przez pierwszą linię obrony). Powinieneś

całkiem niezle zabezpieczenie sił naziemnych. Gdy spojrzysz na mapę, zauważysz, że potrzebujesz jedynie dwóch grup obronnych, ponieważ możesz zbudować swoją bazę tak, że będą prowadzić do niej tylko dwa wejścia. Jeśli chcesz zbudować zaawansowaną fabrykę i zdobyć zaawansowane jednostki konstrukcyjne, co pozwoli Ci wyprodukować kopalinę moho, która zastąpi Metal Extractory, po prostu zagarnij kopalinę, która znajduje się w południowej części mapy. Nie próbuj iść zbyt daleko na północ, ponieważ gdy przerzucisz się na wszystkie kopaliń moho, będziesz miał metal pod dostatkiem. Musisz wybudować dużo Solar Collectorów, ponieważ nie masz możliwości wyprodukowania reaktora jądrowego ani fabryki geotermicznej. Użyj samolotu konstrukcyjnego do zbudowania Defenderów na szczytach grzbietów, do których inne twoje bazy konstrukcyjne nie mogą się dostać. Na tej mapie będziesz miał szansę zobaczyć po raz pierwszy w akcji pakiety Brawlerów. Zbuduj od siedmiu do ośmiu Brawlerów i celuj w czerwone kropki na mapie. Aby osiągnąć jeszcze lepsze wyniki, ustaw punkt kontrolny w środku zbiornu czerwonych miejsc. Brawlers szybko się uporają z zadaniem. Gdy dojdzieś do struktur obronnych (Corowie mają Punishera i znaczą ilość Gaat Gunów), namiar je szybko. Wyślij Brawlers do bazy, jeśli zostały uszkodzone. Najlepiej mieć jeden lub dwa samoloty konstrukcyjne patrolujące Twoją bazę, dzięki czemu będziesz mógł wylądować tam Brawlerami, które zostaną automatycznie naprawione. Twoja obrona i Brawlers zapewniają, że nie będziesz miał żadnego problemu z siłami Corów. Kiedy zobaczyesz kolumnę skuteczną siedzącą one w działaniu przeciwko siłom naziemnym.

### MISJA 11 - The Gate to Barathrum

Kluczem do zwycięstwa w tej misji jest stopniowa rozbudowa Twojej potęgi na czterech północnych wyspach (możesz pominać tą północną na wprost, na północnym wschodzie). Na małych wyspach przygotuj obronę przeciwko morskim atakom. Zgrupuj ją wzdłuż kanałów pomiędzy wyspami. Za pomocą statku konstrukcyjnego, po tym jak zbudujesz już wyrzutnie torped, wyprodukuj zaawansowaną stocznię na południe od tej istniejącej. Trzymaj na każdym swoim terytorium konstrukcyjne jednostki morskie. Zbuduj na północno-wschodnim krańcu drugiej wyspy, którą zajmujesz, Guardiana. Jeśli już masz Piranie, Hungery i Conquerory drugiego stopnia, możesz rozpoczęć staraną o

zbudować swoje Defendery dość blisko czoła klifowego (strzeż je za pomocą Zippera, którego otrzymałeś na początku misji), aby mogły atakować jednostki na szczytce klifu. Jednocześnie pozostajesz poza zasięgiem tych jednostek i wystarcząco daleko, aby nie stanowić celu dla samolotów. Corowie wybudują potężne ilości jednostek naziemnych i rozbiorzą ją naprzeciwko krańca klifu. Nie musisz o nich pamiętać przez większą część misji, ale uważaj, ponieważ zawierają one wiele strzelających oddziałów. Z tego powodu twoje naloty na szczyt klifu muszą unikać grup jednostek. Zbuduj przynajmniej dwie zaawansowane fabryki samolotów i doprowadź do tego, aby ciągle wypuszczały Brawlers i Hawkis. Hawkis przydadzą się do usuwania myślicieli Corów, dla Brawlerów są one nieosiągalne. Przypisz liczne jednostki konstrukcyjne do wszystkich zaawansowanych fabryk samolotów, co przyspieszy produkcję (za pomocą opacji "Guard"). Atakując góre klifu, powinieneś przesunąć swoje siły lotnicze z odległej lewej lub prawej części i następnie prześlignąć się wzduł góry. Twoim głównym celem powinny być fabryki samolotów, po nich również inne fabryki. Natychmiast, gdy zobaczy jednostkę konstrukcyjną - zniszcz ją! Nie chcesz chyba, aby baza Corów została odbudowana! Metal i energia nie powinny być podcza tej misji problemem, jeśli tylko stworzysz dwie lub trzy kopalnie moho i dwie fabryki geotermiczne. Jeśli zbudujesz jakakolwiek z tych struktur, powinieneś zadać o odpowiednią ich ochronę - w postaci pierścieniaokoło czterech Defenderów.

#### MISJA 14 - The Heat Increases

Bomby Roach na tym poziomie nadchodzą szybko i regularnie, dlatego będziesz musiał ustawić tu odpowiednio duży zasięg wizualny wokół swojej bazy, aby odrzucić je, zanim zblią się wystarczająco blisko i uszkodzą cię. Powinieneś zniószyć do wybudowania kolejnej jednostki konstrukcyjnej tak szybko, jak tylko jest to możliwe. To pozwoli Ci rozmieszczać Defenderów. Na początku misji użyj Zipperów, które masz już na stanie w celu patrolowania peryferiów swojej bazy, dając innym oddziałom możliwość namierzania Roachów na odległość. W tym rejonie mapy, na którym zaczynasz, nie znajdziesz zbyt wielu dużych wzgórz czy jezior lawowych, co oznacza, że zamast ustawiania mocno skoncentrowanych małych grup jednostek, musisz zadać o dość duży obszar. Twoja statyczna obrona powinna opierać się przede wszystkim na Defenderach, ponieważ będziesz wielokrotnie nękanym atakami z powietrza. Jednak nie powierzaj wszystkich swoich przeciwlotniczych zabiegów obronnych Defenderom, ponieważ siły Corów będą atakowały za pomocą Repliery, które mogą spowodować w twojej bazie potężne zniszczenia, po tym jak uda im się przejść przez pierwsze linie obronne. Kilkakrotnie Jethrosów lub Samsonów rozrzuconych wokół twojej bazy (zwykłe grupy po dwie lub trzy jednostki) powinno być odpowiednią siłą przeciwko samolotom, które przemknęły obok Defenderów. Produkuje je w grupach po 3-4. Dzięki temu będą bardziej skuteczne. Baza Corów strzeżona jest za pomocą wielu Gaat gunów i otoczona przez liczne Can katory, moze zatem spodziewać się cięgłego oporu laserowego. W tej bazie znajdują się elektrownia jądrowa, która jest wspaniałym celem dla Brawlerów. Duża liczba otwartów termicznych w miejscu, w którym zaczynała się misja, oznacza, że energia nie będzie stanowiła dla ciebie problemu, a nawet będziesz miał taką jej nadprodukcję, że powinieneś otworzyć z 7-8 wytwarzni "zelastwa". Będziesz miał przychód metalu w liczbie 30 po tym, jak "upgrade" jeden lub dwa metal extractory do kopaliń moho. Niesie zaawansowaną fabrykę samolotów buduje mnóstwo Brawlerów, a ty zaczynisz przejmować za ich pomocą bazę Corów. Jeśli zostaną zaatakowane przez zbyt dużą liczbę samolotów, zatrzymaj je do bazy i czekaj, aż samoloty zaczynią zmierzać za nimi. Gdy dotrą do sił obronnych twojej bazy, będzie po nich. Po zniszczeniu wszystkich sił Corów zdobądź Wrota Galaktyczne.

#### MISJA 15 - Rougelt

Może najłatwiej byłoby nie zdobywać żadnej jednostki wroga, przy pomocy komandora, choć jest możliwe do zrobienia. Posiadane na tej mapie dodatkowe jednostki oznaczają zminimalizowanie ich działań do określonego poziomu, na którym przestaną rozwalać zaawansowane w eže radarowe, podchodząc do nich. Dowódca za pomocą D-guna może zniszczyć każdą jednostkę Corów. Zbuduj kilka wież radarowych, w czasie, kiedy dochodzisz do dolu mapy. Dzięki temu zdobędziesz trochę informacji o ruchu wroga. Odzyskaj fabryki, jeśli poziom twojej energii spadnie zbyt nisko, ale z tym nie powinieneś być kłopotu. Zdobądź solar collectorów Corów, które napotkasz, powinieneś również ustawić przy nich wieże radarowe w celu określania momentu, kiedy zbliżą się Corowie. Zniszcz je. Zaawansowana wieża radarowa, którą masz zbudować, strzeżona jest przez wieże laserowe, ale możesz ją ucieścić za pomocą D-gunów, nie ponosząc zbyt wielu strat. Komandor musi być ustawniony w tryb "Hold Fire" lub "Return Fire", aby nie zniszczę wieże, którą masz przejąć.



żysz, że będziesz w stanie zbudować w tej misji elektrownię jądrową, a także działa Big Bertha. Najlepsze miejsce na mapie do postawienia Berthy znajduje się na szczytce odosłoniętej skały, blisko środka mapy. Pozwoli to działa na ostrzał góry Abutmenta. Zaawansowana wieża radarowa, która stoi blisko Abutmenta, umożliwia twojemu radarowi zasięg na prawie całą góru (choć niektóre rejony będą ukryte). Niech Bertha rozpoczęte ostrzał każdego czerwonego miejsca na mapie (niczego nie musisz zdobywać, zatem niszcz, ile chcesz). Zbuduj mocne struktury obronne, które oddala zagrożenie ze strony atakujących kolumn czołgów. Ustawienie pierścienia z Sentinelami i Defenderów wokół ścieżek ponizej Abutmenta będzie w stanie powstrzymać każdą ofensywę naziemną, którą Corowie przygotują przeciwko tobie. Umieść te struktury w niewielkiej odległości od tytułu czoła klifu... co da im największą skuteczność ogniową. Wyślij trochę patrolowych fabryk samolotów, co przyspieszy produkcję (za pomocą opacji "Guard"). Atakując góre klifu, powinieneś przesunąć swoje siły lotnicze z odległej lewej lub prawej części i następnie prześlignąć się wzduł góry. Twoim głównym celem powinny być fabryki samolotów, po nich również inne fabryki. Natychmiast, gdy zobaczy jednostkę konstrukcyjną - zniszcz ją! Nie chcesz chyba, aby baza Corów została odbudowana! Metal i energia nie powinny być podcza tej misji problemem, jeśli tylko stworzysz dwie lub trzy kopalnie moho i dwie fabryki geotermiczne. Jeśli zbudujesz jakakolwiek z tych struktur, powinieneś zadać o odpowiednią ich ochronę - w postaci pierścieniaokoło czterech Defenderów.

#### MISJA 17 - Fortress at Brooban's Isle

Na dole mapy roztaczają się trzy wyspy. To właśnie na nie powinieneś rozerzyć swój stan posiadania. Zrób to tak szybko, jak to tylko możliwe. Wyspa z lewej podziurawiona jest otworami termicznymi, na których powinieneś wybudować geotermiczne fabryki energetyczne. Dostępnych dla ciebie jest niewiele zapasów metalu, więc "upgrade" je do kopaliń moho, po tym, jak uda ci się zbudować zaawansowaną jednostkę konstrukcyjną (najprawdopodobniej powinieneś to być konstrukcyjny samolot). Jethrosy, które posiadasz od początku, powinieneś zadać o właściwą ochronę przed wcześniejszym atakiem, a statki wystärca do rozniesienia tych kalki Searcherów i przypadkowych Enforcerów, które zaczynają ci dokuczać. Może zechcesz wybudować wcześniejszy budynek do składowania metalu - przyda się, żeby nie tracić na samym początku misji żadnego możliwości do wykorzystania kawałka metalu. Ataki morskie Corów w tej misji wcale się tak szybko nie kończą. Oczekuj spotkania z flotą czterech Warlordów atakujących jednocześnie przy wsparciu lodzi podwodnych i sub-killerów. Cięgłe lasery Wardlordów mogą zniszczyć Defendera za pomocą jednego strzału, zatem wycofaj je poza ich zasięg, gdyż i tak nic tu nie poradzą, a mogą zostać zniszczone. Po tym ataku oczekuj dużego konwoju Crocków, który toczy się ku twoim brzegom. Możesz ich ucieścić za pomocą D-gunów, zaraz gdy wyjdą z wody, ale zrób to, zanim zaczna strzelać. Spróbuj zbudować szereg bomb torpedowych, które pomaga ci zniszczyć Warlordy, kiedy te tylko się pojawią. Możesz też zbudować potężne siły lodzi podwodnych i sub-killerów, choć ta druga metoda wymaga najpierw zaangażowania podwodnej obrony Warlordów. Istnieje tu kilka zaawansowanych stoczni, które będą produkowały różne statki: Warlordy i Hivesy. Kiedy zlokalizujesz statki konstrukcyjne Corów, zniszcz je. Naprawią one inne statki. Corowie mają dostęp do wielkiej liczby bombowców torpedowych: Titan i Rapiery. Jeśli zdecydujesz się na działania agresywne i użajesz oddziały dwóch własnych bombowców torpedowych do spustoszenia floty Warlordów i Hivów, możesz liczyć się z nadaniem od południa Titanów, które zaczynają ostro atakować. Użyj Hawków, aby zniszczyć Repliery. W górnym lewym i prawym narożniku znajdują się kopalnie moho, które powinieneś spróbować rozwalić, ograniczając dochody metalu, które ma komputer. Podczas ataku środkowej wyspy zachowaj ostrożność, ponieważ twoje jednostki będą uważały Silencera (budowlę, którą musisz zdobyć) za wrogą broń, i gdy są ustawione na "Fire at Will", zaczyną go atakować. Podobnie nie pozwól im na atak elektrowni jądrowej, która znajduje się na prawo, obok Silencera. Jej eksplozja zniszczy obiekt, który masz zdobyć. Jeśli zdecydujesz Berthę na środkowej wyspie w dole mapy, będziesz w stanie ostrzał struktury defensywnej z południowej strony głównej wyspy, nie martwiąc się o trafienie Silencera. Będziesz musiał zbudować swoją własną fabrykę jądrową, ponieważ znajdziesz tu tylko jeden otwór termiczny, a nie ma dość dużo gruntu do budowania dostatecznie wielu solar collectorów.

#### MISJA 18 - Vengence!

Dość krótki i zarazem łatwa misja. Twoje peewees zostaną zlikwidowane bardzo szybko, ale jeśli skoncentrujesz ich siłęogniową, powinieneś uszkodzić w niewielkim stopniu atakującą jednostki. Weź pod uwagę odprawę i nie zajmuj się budową, ponieważ Corowie po zniszczeniu peewee'ów udadzą się na północ. Możesz jednak postawić jednego solar collectora, który zasili D-guna. Użyj Spiderów, które przydadzą się, gdy jednostki Corów będą się zbliżać. Zatrzymają je i sprawią, że nie będą zdolne atakować ani ruszać się, jednocześnie stając się dla pozostałych dwóch oddziałów doskonałym celem. Powinieneś zlikwidować bez większych problemów również pozostałe wojska Corów - zwłaszcza za pomocą D-gunów oprysków.

#### MISJA 19 - The Motien Ramp

Zaskakująco łatwa misja. Baza Corów posiada Intimidatora i używa tej broni przez cały czas. Mimo to nie staciem ani jednej jednostki przed to działko. Wzgórza na północ od ciebie stanowią znakomitą ochronę przed ich strzałami. Dlatego zdecyduje się na niemi swoje najważniejsze budowle. Będziesz też potrzebował jakichś przeciwlotniczych sił obronnych, a także parę wież laserowych, które oddałą kilka ataków naziemnych przypuszczonych na ciebie. Używając zgromadzonych Rapierek, możesz zniszczyć bazę Corów kawałek po kawałku. Zaczynaj od fabryki pojazdów, dalej przetrzeb resztę bazy.

#### MISJA 20 - DUMP

Bardzo szybko staniesz się w tej misji obiektem ataku z powietrza, dlatego spróbuj wybudować jak najszyczej parę przeciwlotniczych struktur obronnych. Twoja trzecia budowla (po metal extractorze i solar collectorze) powinna być fabryką bądź pojazdów, bądź Kbotów. Zbuduj parę Jethrosów lub Samsonów, a następnie pojazd konstrukcyjny. Po ukończeniu tej produkcji zbuduj Defendera, jeśli samoloty Corów wciąż mająją twoje siły. Na tej mapie znajdują się tak wiele otwartów termicznych, że powinieneś zdobyć potężną nadprodukcję mocy. Skonstruuj od 10 do 12 fabryk "zelastwa", po tym jak zbudowałeś już geotermiczną fabrykę energii. Dzięki temu uzyskasz potężny zastrzyk z metalu. Zauważ,

że będziesz w stanie zbudować w tej misji elektrownię jądrową, a także działa Big Bertha. Najlepsze miejsce na mapie do postawienia Berthy znajduje się na szczytce odosłoniętej skały, blisko środka mapy. Pozwoli to działu na ostrzał góry Abutmenta. Zaawansowana wieża radarowa, która stoi blisko Abutmenta, umożliwia twojemu radarowi zasięg na prawie całą góru (choć niektóre rejony będą ukryte). Niech Bertha rozpoczęte ostrzał każdego czerwonego miejsca na mapie (niczego nie musisz zdobywać, zatem niszcz, ile chcesz). Zbuduj mocne struktury obronne, które oddala zagrożenie ze strony atakujących kolumn czołgów. Ustawienie pierścienia z Sentinelami i Defenderów wokół ścieżek ponizej Abutmenta będzie w stanie powstrzymać każdą ofensywę naziemną, którą Corowie przygotują przeciwko tobie. Umieść te struktury w niewielkiej odległości od tytułu czoła klifu... co da im największą skuteczność ogniową. Wyślij trochę patrolowych fabryk samolotów, co przyspieszy produkcję (za pomocą opacji "Guard"). Atakując góre klifu, powinieneś przesunąć swoje siły lotnicze z odległej lewej lub prawej części i następnie prześlignąć się wzduł góry. Twoim głównym celem powinny być fabryki samolotów, po nich również inne fabryki. Natychmiast, gdy zobaczy jednostkę konstrukcyjną - zniszcz ją! Nie chcesz chyba, aby baza Corów została odbudowana! Metal i energia nie powinny być podcza tej misji problemem, jeśli tylko stworzysz dwie lub trzy kopalnie moho i dwie fabryki geotermiczne. Jeśli zbudujesz jakakolwiek z tych struktur, powinieneś zadać o odpowiednią ich ochronę - w postaci pierścieniaokoło czterech Defenderów.

Istnieje sposób, aby mieć w tej misji dostęp do samolotu. Zdobądź Kботa Corów, który zabliździ gdzieś blisko miejsca, w którym zaczynałeś. Po przejęciu go będziesz miał możliwość nie tylko zbudowania samolotu, ale użyć go jako zaawansowaną jednostkę konstrukcyjną, umożliwiającą ustawienie budynków high-tech wszystkich poziomów, włączając w to silos pocisków nuklearnych. Istnieje na tej mapie kilka 4-tysięcznych metalowych odpadów i nie powinieneś ich marnować. W tym celu musisz zbudować wystarczającą ilość budynków do przechowywania metalu, zanim będziesz miał maksymalną rezerwę metalu w granicach 6000 jednostek. Twoim jedynym przeciwnikiem będzie tu kilka jednostek naziemnych. Zapomnij zatem o budowie wież strzelniczych i skoncentruj się na Gaat Gunach. Trzy takie urządzenia, położone blisko obok siebie mogą zatrzymać większość prób ataku, ale powinieneś bardziej nastawić się na ataki Diplomatów, którzy napadają spoza twojego zasięgu. Będziesz musiał się też zmierzyć z kilkoma Goliathami i Reaperami, zatem wybierz dobrze swoje uzbrojenie. Z energią mogą być pewne problemy, ponieważ musisz oprzeć się tylko na solar collectorach. Po raz kolejny zbuduj jeden lub dwa budynki składowiska energii, aby nie tracić nadmiaru mocy. Wybierając kawałki metalu do odzysku, nigdy nie powinieneś recyklingować się na ten zawartość metalu, która nie wystarcza do wypełnienia braków w twoich rezerwach. Naprawdę, nie trać nawet najmniejszej ilości żelaza. Gdy zdobędziesz konstrukcyjnego Kботa i użajesz go do zbudowania samolotu, będziesz mógł zobaczyć, jak daleko wędruje ładunek bombowy - gravitacja na tej planecie jest bardzo słaba.

#### MISJA 24 - Breakthrough to Central Consciousness

Atak nie następuje przez jakikolwiek komputer, to w celu obudowy swoich sił. Dołu mapy wystarczą aż nadto na mniejsze dla twojej bazy i nie ma potrzeby wychodzić poza południowe ściany. Zablokuj wszystkie poza jednym lub dwoma wejściami na teren bazy, gdzie znajduje się Dragon's Teeth i wybuduj Annihilatora po wejściach. Które są zatopione w twardym podłożu, aby nie zatopili się w twardym podłożu. Wysiął The Can podejściem do ciebie, wydostaniesz się z każdej opresji. Peepery kontrolujące tereny dadzą twoim gunom odpowiednio szybkie ostrzeżenie o zbliżających się kolumnach wroga. Zbuduj dobrze siły myśliciów Hawków lub duzo Guardianów (choć w tej misji lepsze są Hawkis), ponieważ, gdy zaczynisz zniszczyć bazę Corów, zostaniesz zaatakowany przez Vampy i Rapiery. Demoluj bazę za pomocą Big Bertha - wcześniej zbuduj ją na górze, ednej za ścianą. Aby to zrobić, będziesz potrzebował zaawansowanego samolotu konstrukcyjnego. Komputer na tym poziomie nie posiada żadnej fabryki, zatem wszystko, co masz tu robić to stopniowe zwanie jego jednostek na ziemię. Gdy zaczynisz już zniszczyć już wszystkich Corów, twoje Brawlers, Brawlers oraz bombowce mogą podjąć się zadania zdemontażu ostatniego corowego robactwa. Są to liczne maszyny Doomsday strzegące kopuły, która sprawia, że atak z ziemi jest samobójstwem. Połączona z The Can, która patroluje bazę, przewaga powietrzna okazuje się kluczowa. Kiedy rozwinie się już wszystkie jednostki i struktury Corów, przenieś komandora na środkę kopuły, a wygasz.

#### MISJA 21 - Welcome to CORE PRIME

Istnieją dwie drożki wiodące do miejsca na mapie, w którym zaczynasz. Ale siły Corów jakoś zawsze wykorzystują tylko tę środkową. Na początek, po tym jak zdecydujesz się zniszczyć bazę Corów, zatopisz Annihilatora. Na dołu mapy wystarczą tylko dwa silosy. Wysiął The Can, aby zniszczyć bazę Corów, zatopioną przez Annihilatora. Demoluj bazę za pomocą Big Bertha - wcześniej zbuduj ją na górze, ednej za ścianą. Aby to zrobić, będziesz potrzebował zaawansowanego samolotu konstrukcyjnego. Komputer na tym poziomie nie posiada żadnej fabryki, zatem wszystko, co masz tu robić to stopniowe zwanie jego jednostek na ziemię. Gdy zaczynisz już zniszczyć bazę Corów, twoje Brawlers, Brawlers oraz bombowce mogą podjąć się zadania zdemontażu ostatniego corowego robactwa. Są to liczne maszyny Doomsday strzegące kopuły, która sprawia, że atak z ziemi jest samobójstwem. Połączona z The Can, która patroluje bazę, przewaga powietrzna okazuje się kluczowa. Kiedy zniszczyłeś Annihilatora, zdecydujesz się zniszczyć bazę Corów, zatopioną przez Annihilatora. Wysiął The Can, aby zniszczyć bazę Corów, zatopioną przez Annihilatora. Demoluj bazę za pomocą Big Bertha - wcześniej zbuduj ją na górze, ednej za ścianą. Aby to zrobić, będziesz potrzebował zaawansowanego samolotu konstrukcyjnego. Komputer na tym poziomie nie posiada żadnej fabryki, zatem wszystko, co masz tu robić to stopniowe zwanie jego jednostek na ziemię. Gdy zaczynisz już zniszczyć bazę Corów, twoje Brawlers, Brawlers oraz bombowce mogą podjąć się zadania zdemontażu ostatniego corowego robactwa. Są to liczne maszyny Doomsday strzegące kopuły, która sprawia, że atak z ziemi jest samobójstwem. Połączona z The Can, która patroluje bazę, przewaga powietrzna okazuje się kluczowa. Kiedy zniszczyłeś Annihilatora, zdecydujesz się zniszczyć bazę Corów, zatopioną przez Annihilatora. Demoluj bazę za pomocą Big Bertha - wcześniej zbuduj ją na górze, ednej za ścianą. Aby to zrobić, będziesz potrzebował zaawansowanego samolotu konstrukcyjnego. Komputer na tym poziomie nie posiada żadnej fabryki, zatem wszystko, co masz tu robić to stopniowe zwanie jego jednostek na ziemię. Gdy zaczynisz już zniszczyć bazę Corów, twoje Brawlers, Brawlers oraz bombowce mogą podjąć się zadania zdemontażu ostatniego corowego robactwa. Są to liczne maszyny Doomsday strzegące kopuły, która sprawia, że atak z ziemi jest samobójstwem. Połączona z The Can, która patroluje bazę, przewaga powietrzna okazuje się kluczowa. Kiedy zniszczyłeś Annihilatora, zdecydujesz się zniszczyć bazę Corów, zatopioną przez Annihilatora. Demoluj bazę za pomocą Big Bertha - wcześniej zbuduj ją na górze, ednej za ścianą. Aby to zrobić, będziesz potrzebował zaawansowanego samolotu konstrukcyjnego. Komputer na tym poziomie nie posiada żadnej fabryki, zatem wszystko, co masz tu robić to stopniowe zwanie jego jednostek na ziemię. Gdy zaczynisz już zniszczyć bazę Corów, twoje Brawlers, Brawlers oraz bombowce mogą podjąć się zadania zdemontażu ostatniego corowego robactwa. Są to liczne maszyny Doomsday strzegące kopuły, która sprawia, że atak z ziemi jest samobójstwem. Połączona z The Can, która patroluje bazę, przewaga powietrzna okazuje się kluczowa. Kiedy zniszczyłeś Annihilatora, zdecydujesz się zniszczyć bazę Corów, zatopioną przez Annihilatora. Demoluj bazę za pomocą Big Bertha - wcześniej zbuduj ją na górze, ednej za ścianą. Aby to zrobić, będziesz potrzebował zaawansowanego samolotu konstrukcyjnego. Komputer na tym poziomie nie posiada żadnej fabryki, zatem wszystko, co masz tu robić to stopniowe zwanie jego jednostek na ziemię. Gdy zaczynisz już zniszczyć bazę Corów, twoje Brawlers, Brawlers oraz bombowce mogą podjąć się zadania zdemontażu ostatniego corowego robactwa. Są to liczne maszyny Doomsday strzegące kopuły, która sprawia, że atak z ziemi jest samobójstwem. Połączona z The Can, która patroluje bazę,

# Powrót do przeszłości

Slawne gry z przeszłości? Wszystkie mamy, kiedyś? A ty już nie możesz temu po悼ać? Skończ w sklepach, dostać się tam i rzucić się do robienia! Powiedz nie! Popieraj naszą grę!

Swinia

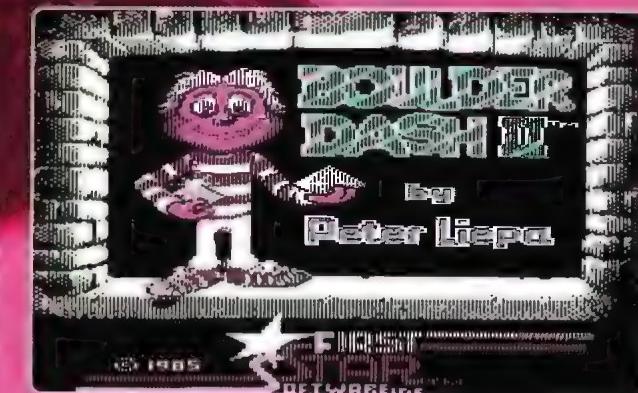
**P**o dwóch latach dokonanego przez nas żałosnego pożegnania ostatnich lat, dzisiaj niektóre komputery wracają wraz z nowe dziedzictwo. Są praktycznie wszędzie i dziś nie można bez nich przestać skarpetek. 15-20 lat temu stawały komputery z procesorem, kojarzyły się z czymś zupełnie innym. Wielki świat, skomplikowane urządzenia, ogromne laboratoria... Mało kto pośadził wówczas zasady własnej Spectrumanu Ataryka. Jednak chyba każdy, kogo było na nie wtedy stać, z leżką w oczach wspomina tamte czasy.

Większość gier, jakie wtedy powstały, dziś określa się mianem kultowych. Tym artem chciałbym przypomnieć kilka z nich. Ostatnio o bowiem prawie każdy "hit", jaki wychodzi spod palców programistów, przynosi pewne rozczerpanie. Może więc warto choć czasem pograć w coś, co nie miało szkoda czy dziwić odbiorcę, ale po prostu go bawić. Z czasów, kiedy miałem Atari, najmniej wspominam owe gry - River Raid i Zorro. Pierwszy z tych tytułów doczekał się nawet konwersji na PC. Nie bez powodu zresztą. Moim skromnym zdaniem jest to prosty pewien symbol tamtej epoki. Z graczy starszych stałem się nie ma bowiem chyba żadnego, który nie znałby tego tytułu. Są? Niemożliwe! To w co wy wtedy grałeś? ;)

Pokrótkę więc streszczę sens tej wspaniałej gry. Najpierw jednak spójrz na screen.



Who is Lara Croft?



Hm... nim mniej jest właściwie wszystko... Lecąc nad odmiennymi rzekami należy niszczyć wraże lodzie, balony i samoloty. Za wszystko oczywiście zdobywa się cenne punkty. Raz na jakiś czas obowiązkowa trzeba przelecieć nad miejscami z napisem FUEL, aby móc skończyć swego życia na dniu rzeki. Pozostaje za mykały się pojedynczy mostami, które teraz oszuściwane były przez czółgi wroga. Wszyscy wręc ciecieli tylko twój porażki. Ciekała sprawa ale taką jest wojna. I życie stacjonatowe, jednak w tej walce masz ich za złego. Po uderzeniu w ziemię, bądź kotłoi z pojazdem przeciwnika, zostajemy natychmiast przeniesieni przed most, który ostatnio uległ uszkodzeniu. Wszystko to - okraszone paletą 16-kolorów - dawało przenikający efekt, jakim trudno zapomnieć.

Gdy kiedyś nie widzieli, powinni teraz z tym przedtem poszukać tej gry, a pozostały przytkań mi z zachwytem :). Ale, ale... Spokoju... wczoraj o nim jeszcze jeden wspaniały tytuł. U nie River Raid jest typową rzeczyznawką, w zaś ta gra oprócz tego nie leżała dawała popularnym komputerom. Ktoś jut rycerzy tybif? Nie, to nie jest Strip Poker. Dobra, mała podpowiedź - drążysz korytarze w poszukiwanym skarbowym Leple? Nie, to ciągle nie jest Strip Poker... Ostatnia szansa: wszędzie pełno kamieni, które przy każdej po myśle spadają nam na głowę, a dookoła aż roi się od dziwnych stworów czyhających na nas i nasze klejnoty... ;)

Brawa dla tych, którym na myśl przyszły Boulder Dash! Tym, którzy do końca obstawiali przy Strip Pokerze, doradzam szczerą rozmowę z lekarzem. Powracając do tematu, gra polegająca na jak najszybszym rozbiereaniu... Przepraszam, zasugerowałem się. Później, jak najszybciej musieliśmy zbierać kryształy. Jak już wspomniłem, czekało na nas wiele niespodzianek. Kamienie spadające przy chwilach nieuwagi czy krążące w podziemiach dziwne stwory.



Największą przeszkodą był jednak nasz własny umysł. Gdy omijaliśmy ultra życie można było nastroić, starując od nowa na tym samym poziomie, o tyle jeśli nie mogliśmy złożyć w myślach odpowiedniej strategii, niktka byłby szansą na szybkie ukończenie planszy. Dalej sprawiało komplikacje. Nie wystarczyło bowiem wiedzieć, jak daną rzecz zrobić, ale należało aby tym wykazać się nie lada rzecznością i refleksem.

Zalegające kamienie sypały się co chwilę i często mogły nas nie dać zabić, co uniemożliwiło nam dotarcie do celu. Ostatnią deską turnku była już wtedy tylko próba przepchnięcia głazu. Jeśli i to nie pomogło, reszty dopełnił uciekający czas. Ten jednak dało się zatrzymać, więc bez problemu można było dopracowywać każdy drobnego ruch z włączoną paузą. Wydobyliśmy jednak o wiele zapomniane, niedropolne wiercę, i skończyły się bohater przypominał nam o tym.

Tak jak w przypadku River Ride, mamy tutu możliwość zagrania na bieżąco. Słowa podziękowania należy skierować do osób, które przyniosły te gry. W przypadku RR konwersja została dokonana przez Polaka - Adama Barwińskiego alias MacGyver, w 1995 roku.

Iskonała polską konwersję BD zamieszczały parę mniejszych temu w Bonustarze - pozytywki [redakcja]. Boulder Dash natomiast pojawił się na PC-tach dzięki Peterowi Simonowi. Oryginalny pomysł gry zrodził się w głowach dwóch ludzi. Byli to Peter Liepa i Chris Gray. To były czasy! Dzisiaj nad jedną grą pracują sztaba ludzi, a miedzy jedną, dwie osoby robiły zazwyczaj całość. Od grafiki po dźwięki... Ten, co prawda, nie był oszalniający, jednak nie ze względu na możliwości programistów. Dziś na niejednej twarzy wywoła uśmiech melodia płynąca z PC-speakera, chociaż kiedyś "brzęczyk" uprzyjemniał godziny spędzane przed monitorem...

Chłop, chłop, chyba się popłaczę :). Boulder Dash to niezwątpliwie nieprzeciętna gra. Wiec, tak jak i dzisiaj, dobry pomysł musiał



komputera. Jednak ten, kto myśli, że byt to tylko klon, bardzo się pomyli. Tutaj bowiem znacznie rozbudowano poziomy oraz wszelkie mości "przeszkodzaki" torujące nam drogę do sukcesu.

Murphy. Bo tak twórcy odrzuciли swego bohatera, pozerając kawałek po kawałku układ scalony, kolekcjonuje infotonry. Nie pytajcie mnie, co to jest :). Czasem trafi także na electrony, będące po rozbiciu skupiskiem tych poprzednich. Zamiast kamieni wszelkobecne są żonki, zapewniające mnie też zastanawiają te nazwy :). Rolę utrudniający pełnia też... nożyczki. Biegając po wolnych przestrzeniach, po zetknięciu z Murphym konczą całą zabawę.

Smoczek, który gry dodał wszelkobecne wybuchy i powodowane eksplozją wywoływane przez nas z terminali luo przez dyskietki spadające po odebraniu im punktu podpórki. Niektóre żadunki możemy nawet samemu rozmieszczać po zebraniach owoch w odpowiednich miejscach. Całości dopełniają porty, które czasem uniemożliwiają nam nawet przedostanie się z poszczególnych części danego poziomu. W stosunku do Boulder Dash jest tu wiele znacznie więcej utrudnień, a co za tym idzie - również i zabawy. W całej grze jest aż 111 poziomów, zapewniających godzinny rozrywki. Niektóre poziomy bawią do tego bardzo trudne, więc przejście ich wszystkich granicy z niemożliwością. Nie twierdzę oczywiście, że jest to niemożliwe, ale każdy, kto przeszedł Supaplex, wie, ile pracy trzeba włożyć, by wreszcie przebrnąć przez ostatni poziom.

O wiele przyjemniejszy jest więc fakt, że po przejściu kolejnych poziomów nie musimy się martwić ubywającą liczbą życia. Tutaj bowiem aktualny poziom, na którym jesteśmy, jest zapamiętywany dla każdego gracza. Prawda, że przyjemnie? Nie musimy więc rwać włosów z głowy, gdy przegrywając na jednym z ostatnich poziomów, jesteśmy zmuszeni do rozpoczęcia zabawy od nowa.

Ta gra jednak, o ile mi wiadomo, była dostępna już tylko dla użytkowników PC-tow. A przecież kiedyś najpiękniejsze gry powstawały na zasadach innego sprzętu. Aż chciałbym się jeszcze wspomnieć



zostać powalone. Nie można pominiąć milczenia wielu przekąsek tej gry, jakich dokonano na całym świecie :). Powitajmy gry pod rytem Supaplex! Nic nie z tej ziemi, nad którym sam spędzili wiele godzin. W grę zaangażowanych było aż pier osoby, dzieci czemu w roku 1991 firma Digital Integration wypuściła na rynek cuda, które zdominowały komputerami całego świata. Poruszające stworzenie bardzo podobne do Pac-Mana, w sposób identyczny jak w Boulder Dashu prezentowało wiele poziomów imitujące częst



neki z nich. Ale to już zupełnie inną historią =). Może w kolejnych CDA powrócimy jeszcze do tych gier. Napiszcie, czy wiatto

# Errata Najdłuższa podróż

Oto brakujące dwa rozdziały solucji tej znakomitej przygódówki.

El General Magnifico



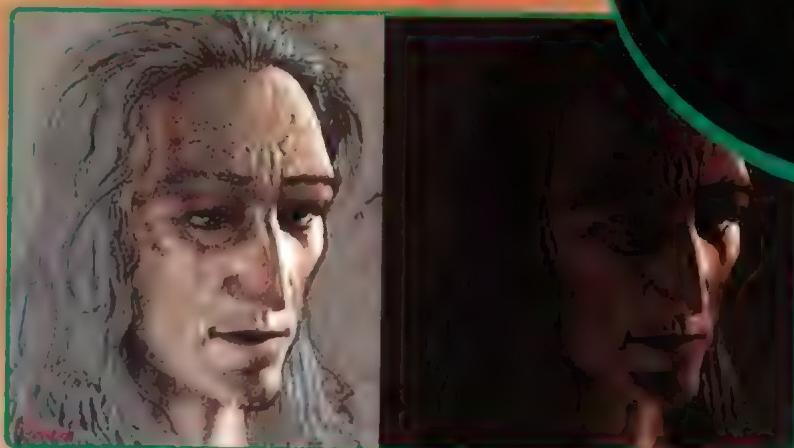
## Rozdział 6

I oto płyniemy na pokładzie wspaniałego żaglowca... Co nie oznacza, że będzie to przyjemna podróż... Podejdź do beczułki i weź z niej jedno jabłko. Podejdź po schodach na mostek i obejrzyj kompas. Pogadaj z nawigatorką (Tun Luiiec). Dowiedz się dokładnie, jak działa kompas, i pogadaj z kapitanem. Trzeba go jakoś spławić z mostka, by zmienić kurs. No cóż, kapitan dba o statek, April o cały świat... Zejdź na pokład główny - usłyszysz odgłosy zbliżającego się sztormu Chaosu. Zejdź pod pokład. Pogryź jeden z cukierków i użij papierka od cukierka na worku z mąką. Zlap robala i włóż go w jabłko. Wróć na mostek i pokaż robacywe jabłko kapitanowi. Jak ten, zaniepokojny o przewożony ładunek, odejdzie, spytaj Tun Luiiec, czy April nie mogłaby przez chwilę posterować. Nie trzeba będzie naszej błękitnokrej zbyt długo namawiać... Położyć talizman na kompasie. Kompass reaguje na magię, więc odchyli się w kierunku jej źródła. Gdy przyjdzie Tun Luiiec, powie, że chyba trochę odbiliście od kursu. Dzielna nawigatorka poprawi pomyłkę... a ty perfidnie jej oznajmij, że, niestety, burza się zblża. Kiedy sztorm dopadnie statek, podejdź na mostek i weź talizman. Kapitan zobaczy, co robisz, ochrzani April z gory na dół i kaze jej zejść pod pokład. Masz podejrzenia, że zamknął talizman w skrzyni. Weź topór (jest obok wora z mąką) i sprobuj nim otworzyć skrzynię. No, tak... dobrymi chęćmi wybrukowano piekło... bul, bul, bul... Mogę cię tylko pocieszyć, że cała załoga ocaleje.



## Rozdział 7

Wesołe jest życie rozbitek... Pogadaj z krukiem. Kiedy odleci, poczekaj, aż na prawo od tratwy pokaże się mała głowa.



Spójrz na nią, spróbuj do niej przemówić, a potem słgnij ku niej ręką. Ha! A to zdradzieckie stwory... a może jednak nie?

Znalazłeś się w podwodnej grocie, spójrz na lewy rysunek, a potem na prawy. Dowiesz się, jak oddychać pod wodą i jak zrozumieć język Mermenów. Spójrz na jedną ze ścian i... przyłożyszy usta do błękitnej plamy, przekonaj się, że jest to jakiś polip wydzielający tlen. Weź polip i każ April wziąć go w usta (ohydztwo, prawda?). Teraz dziewczyna może oddychać pod wodą. Dobra... nie wystarczy oddychać pod wodą, trzeba jeszcze zrozumieć, co mówią. Uktuj się pinezką, by wytoczyć krew. Daj nura w okrągły otwór pośrodku grotu. Przepchnij w lewo i otwórz muszlę. Weź czarną perlę. Popłyń ku miastu i weź ze ściany nieco zielonych wodorostów. Wróć do czerwonego

pieczara. Wpłyń do pieczęci i podnieś z dna jeszcze dwa kryształy: pierwszy z lewej strony oltarza, a potem ten dalszy. I spójrz na oltarz.

Kryształy trzeba umieścić w odpowiednich miejscach odpowiednio obrócone. Pierwszy z kryształów wetknij w prawy dolny otwór, po czym obróć go raz. Drugi kryształ trzeba wetknąć w lewy górny otwór i także raz go obrócić. Trzeci kryształ włóż w prawy górny otwór i obróć go dwa razy. Czwarty włóż w otwór lewy dolny i też obróć go dwa razy. Teraz trzeba ci obrócić wewnętrzne pierścienie. Ogień - ewo i góra, ptak - prawo i góra, Maerun - prawo i dół. (To tylko brzmi tak skomplikowanie, bo w praktyce jest prostsze, niż myślisz.) Ołtarz rozbłysnie i oświetli jaskinię.

Obejrzyj rzeźby na ścianach, a potem przypatrz się symbolowi po lewej. Wyplyn na zewnątrz i wróć do miasta. Powiedz syrenie o swoich odkryciach. Okaże się, że - być może! - jesteś osobą z proroctwem (jaaasne...) i jako taka będziesz miał szansę poprawy swego losu. O ile udowodnisz, że jesteś tym, kogo oczekują syreny... Weź harpun i popłyń z nim na prawo od swego locum. Dotrzesz do wraku, gdzie czai się to coś, czego boją się syreny - skrzyżowanie rekina z wielorybem :). Ciachnij go harpunem, a potem (ikona dłoni) wyłam mu żąb, bez którego nie przekonasz syreny o swym bohateriskim wyczynie. Potem wpłyń do wraku statku i weź swój talizman. Wróć do jaskini z ołtarzem i przyłożź talizman do symbolu. Odsłoni się nisza, z której weź potówkę kamiennego dysku. Wróć do syreny i pokaż jej kolejno kieł ryby, potówkę dysku i talizman. To wystarczy, by przekonać je, że jesteś wybrańcem (wybrańczynią?).

Syreny wyniosą cię na brzeg - teraz musisz odnaleźć Latający Lud. □

# Chcesz zostać piratem?

Z nami odkryjesz nowe horyzonty!



Unreal  
H: Cataclysm  
Mechwarrior IV  
Rycerze Króla Artura  
Chicken Run  
Sea Dogs  
The Ward  
Oni  
Sudden Strike  
Colin McRae Rally 2

Cena: 4,50 zł  
w tym VAT 7%

**Poradniki**

Sudden Strike  
Colin McRae Rally 2

... i nowe działy!

[www.actionplus.pl](http://www.actionplus.pl)

# Prima aprilis :)

Tak, to dobry miesiąc, by czytać ten kącik... Zatem zapraszamy! Przypomniam, że zawarte tu teksty są albo autorstwa czytelników CDA, albo też zostały wygrzebane przez nas z takich zakamarków Sieci, gdzie nikt normalny nie zagląda...

## Porady z listy dyskusyjnej

Pytanie: Ponieważ niedługo kończy się gwarancja, a wypaliłem już trochę płytek, więc powstaje takie małe pytanko: jak łatwo skasować nagrywarkę, aby w serwisie nie uznali, że nagrywarka pada z winy użytkownika (...)?

Odpowiedź: Ja zwykle biorę nagrywarkę, idę do lasu i wykopuję mały dołek na jakiejś stonocnej polance... Potem kładę sprzęt w ten dołek i posypuję go trochę pieprzem, a tuż obok kładę marchewkę... Zapytasz, co dalej? Otóż w kilka chwil później przykucie zajęc i chce wszamać moją marchew. Jednak przy tym zabieg waha przypadek pieprz i odchyla głowę, aby kichnąć - a kiedy kicha, rozwala sobie głowę o nagrywarkę i nagrywarkę też. W ten sposób mam zajętą na obiad i nagrywarkę uszkodzoną skutkiem siły wyższych rządzących przyrodą.

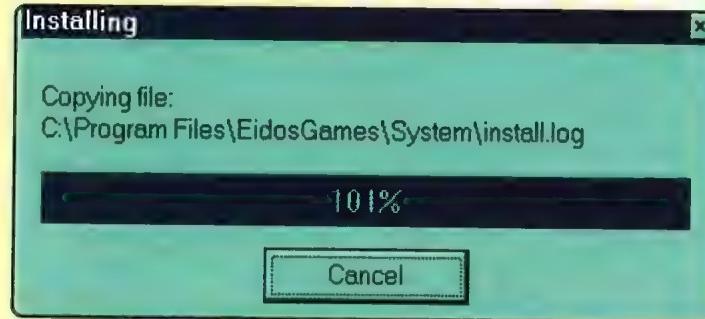
Ale tobie kolego nie wystarczy zajęc... Ty potrzebujesz JELENIA! niGhtowl

## Jak wykonać stronę WWW, cz. II (w hołdzie Adamowi Słodowemu)

W poprzedniej lekcji, dowiedzieliśmy się, jak przy pomocy dešek, szpagatów i wycinków z gazet wykonać prostą stronę WWW. Dzisiaj dowiemy się, jak ją upiększyć i jak zapewnić jej funkcjonalność. Jak łatwo się domyślisz, kiedy zaproponujemy coś zmienić albo dodać kolejną podstronę. Po pierwsze - należy poinformować ludzi, że witryna jest w budowie. Zamożniejsi webmasterzy wynajmują w tym celu dwóch ludzi z laptopami, którzy ubrani w stroje robocze, stojąc obok strony, informują użytkownika, że pociągnięty przez niego szpagat (link) nie ma odpowiednika w rzeczywistości. Nawet w wirtualnej. Niedoinwestowani, wycinają z gazet napis "Under Construction" i naklejają go w widocznym miejscu na stronie głównej. Brak tego typu zabezpieczeń może spowodować, że potencjalny użytkownik pociągnie za szpagat i nie zobaczy nowej strony, bo jej po prostu jeszcze nie wykonaliśmy. Możemy wtedy usłyszeć tekst: "Eee... stary, deska ci się urwała". Pomijając już wstęp z tego powodu, możemy zacząć latać, jak kot z pęcherzem i szukając zaginionej strony, której nigdy nie mieliśmy. Po drugie - wszelkie zmiany wykonujemy w domu, a nie w trakcie oglądania stro-

ny przez internautów. Jak to będzie wyglądało, kiedy podejdziemy do strony z wiertką, aby wykonać zakotwiczenie dla kolejnego linka, kiedy ta właśnie strona będzie akurat oglądana. Użytkowniku (User), którymu przez przypadek przewiercimy dziurę w bucie, nie tylko nas wieje nie odwiedzi, ale do tego narażamy się na obrażenia cielesne.

Linki do odległych stron są bardzo atrakcyjne, ale wymagają od nas dodatkowych nakładów na szpagat, a poza tym ciągnięcie stron od kolegi z sąsiedniej ulicy, może napotkać na opór ze strony: a) kolegi, bo akurat ta strona jest mu potrzebna; b) przedchodniów wywrónych ciągnącej deską, c) mieszkańców okolicznych domów, obudzonych potężnym hałasem. Ostatnio wykorzystywana jest metoda ciągnięcia linków przez sieć rur kanalizacyjnych, a sama pocią-



gnięta strona jest donoszona przez specjalnego poślańca, ale ten sposób nie jest polecaný ze względu na smród z kanalizacji i wykorzystywanie poślańca, który nie będąc do końca uczciwy, zwięże z ciągnątą stroną.

Aby uatrakcyjnić strony, możemy dodać do niej kolorowe treści reklamowe (baner), naklejając na stronę główną np. reklamę sklepu pod którym akurat dokonujemy prezentacji naszej strony WWW. Jednak zbyt duża liczba reklam odstrasza potencjalnych użytkowników. Strona obciążona np. kawałem blachy z napisem "SZEWC", będzie ciągnęła się bardzo długą i nie każdy może to wytrzymać. Możemy też zainstalować na naszej stronie tzw. animowane gify. Najprostszym sposobem na wykonanie animowanego gifu, jest wpuszczenie do butelki rybki, która będzie miała dołączony do petyt ogonowej mały transparentek z napisem np. "To jest strona Heńka". Butelkę zatyczamy korkiem i wieszamy na stronie głównej. Nałęzy pamiętać, aby od czasu do czasu wyjmować korek i wpuszczać rybce trochę powietrza, bo inaczej nasz gif przestanie być animowany, a stanie się jedynie zdechłym gifem.

Jednak nie każdy jest tak uzdolniony manualnie, aby operacje z lutowiną przebić bez poparzeń, pożaru lub choćby najprostszego wypalenia dziury w blacie biurka. Jednak tym tematem i wstawianiem tzw. appletów JAVY zajmie się innym razem.

Dzisiaj omówimy wstawianie formularza do naszej strony. Powiecie zapewne: "A po co mi formularz?". O tym, że jest potrzebny, przekonacie się po pierwszym, osobistym starciu z krytykiem waszej strony, który nie dość że weźmie na nią w zaboconych buciorach, to jesz-

- Jeśli nie powiniśmy jeść zwierząt, to dlaczego są one z mięsa?
- Bo! Daj mi pewność siebie, albo daj mi coś innego!
- Kto się śmieje ostatni - myśli najwolniej.
- LOTTO: podatek od ludzi słabych w matematyce.
- Jedno jest pewne, a mianowicie, że nie ma nic pewnego.
- Nie bądź wodą - nie daj się na brać.
- Jak będzie tak dalej, to tak dalej nie będzie!

## Jak wykonać stronę WWW, cz. III

W poprzednich odcinkach dowiedzieliśmy się, jak wykonać prostą stronę WWW. Przyszła pora na zrobienie z naszej strony WWW, witryny bardziej profesjonalnej. A słowo "profesjonalna" nie oznacza site'u bardziej koloryzowanego i obdarowanego do granic wytrzymałości. Wtedy nie wystarcza już szpagat. Połączenia między stronami (linki) robi się z grubych lin, co już samo w sobie spowalnia używanie strony. Bardziej doświadczeni webmasterzy stosują specjalne techniki do budowy stron WWW. Technologia ta zwie się cHTML, czyli Cholerne Trudne Manipulacje Lutownicą. Witryny lutowane punkt po punkcie są wyjątkowo atrakcyjne. Nie odklejają się literki ani zdjęcia. Nie zachodzi też proces naświetlania strony przez stronę, jak również blednięcia napisów.

ce wam przyłoży i ukradnie puszkę z monetami czyli licznik (pisaliśmy o nim w części pierwszej). Aby zapobiegać takim sytuacjom (w korcu wasza strona nie każe się musi podobać), należy zamontować formularz dla tych, którzy zechą wyrazić opinię o witrynie.

Formularz wykonujemy z dwóch wałków do ciasta, którym obcinamy rączki przy pomocy piły. Każdy z wałków montujemy na dwóch drutach wbitych w deskę i jednocześnie przytwierdzamy do ich boków, aby mogły się swobodnie obracać. Odległość między wałkami może wynosić około 30-35 cm, gdyż montujemy je u góry i u dołu strony. Nasz formularz zajmie całą jedną stronę, do której poprowadzimy linka ze strony głównej. Kiedy wałki są już zainstalowane, bierzemy kilka kartek papieru formatu A4 (może być większy - warto poeksperymentować). Układamy je pionowo i klejemy ze sobą krótkie brzegi. Ten "dług" arkusz, zakładamy na wałki i klejemy brzegi tak aby stworzyć wstęgę. Należy uważać, aby nie pokręcić wstęgi, bo wyjdzie nam wstępna Mobiusa, co może spowodować pewne zacięcia w pracy formularza. Kartki oczywiście nie muszą być czyste. Można jeszcze przed założeniem wstęgi, wypisać na niej hasła formularza do wypełniania przez internautów, typu:

imię, nazwisko, adres, co ci się podoba na stronie, co się nie podoba itd. Liczba haseł zależy tylko od naszej inventacji i miejsca na kartce.

Do wałka powinno się dołączyć jakąś korbkę (tzw. przewijany pasek), aby utawić użytkownikom korzystanie z formularza. Proponuję poprosić o pomoc miejscowością z lotą rączką ("webowego guru"). Obok formularza, wieszamy na sznurku długopis albo ołówek. W końcu nie każdy z internautów w czasie korzystania z naszego site'u ma przy sobie takowy. Dzięki niekomeryjnemu formularzowi nie musimy być osiąrami obelg rzuca-

nych na nas osobie. Pod naszą nieobecność przy stronie (można przybić do chodnika), każdy z użytkowników może sobie przewinąć i wypełnić formularz. Wieleczorem, kiedy likwidujemy witrynę i zabieramy do domu (większy serwis może wymagać taczki, a bardziej rozbudowany nawet samochodem dostawczego), możemy spokojnie zdjąć z wałka wstępny formularz i wyrzucić. Albo przeczytać. A na następny dzień, założyć nowy, czysty formularz. W dzisiejszej lekcji mieliśmy jeszcze powiedzieć o robieniu napisów 3D (Drewno, Dłuto, Dziura). Zatem...

## Kajamy się

W nr 03/2001 w dziale "Na Luzie" na płycie Cover CD zamieszcziliśmy list abonentki Ery GSM. W liście tym w niewystarczający sposób ukryliśmy informacje o nadawczyni, co narusza ustawę o ochronie danych osobowych i potencjalnie wystawia na szwank dobre imię abonentki oraz firmę jej obsługującą. Zainteresowanych przepraszamy za ten niemilny incydent.

Redakcja CDA.

warto uprzedzić "userów", że będziemy biegać, bo osoby o słabszej konstrukcji psychicznej mogą się wystraszyć i pomknąć, a inni wezmą was za wirusa i mogą przyłożyć.

Do przewianego napisu możemy wyabrać osoby, co umożliwi nam stałą kontrolę nad stroną. Tu, niemila informacja dla internautów



## Autentyczne fragmenty z raportów policyjnych i sądowych.

- Decyzja prokuratora zwłoki konia wydana rodzinie.
- Zwłoki wiślały dobrze wyekspozowane, wkomponowane we framugę drzwi.
- Podejrzany zrobił dużą i małą potrzebę wewnętrz spodni celem uniknięcia odpowiedzialności.
- Dochodzenie było utrucone, bo poszkodowana świnia została zjedzona.
- Pokropiek nie odniósł skutku. denat był nadal martwy.
- Na drodze leżał pies, a obok niego prawdopodobnie jego właściciel.
- W trakcie interwencji zostałem uderzony miękkim g\*\*\*.
- Przy nietrzeźwym znaleziono trzeźwe niemowlę.
- Po oględzinach stwierdzono, że worek był pusty, ponieważ był dziurawy.
- Poszkodowana została kopięta w siedzącej części ciała.
- Podejrzany nie przyznaje się do winy z powódów osób stich i światopoglądowych.
- Poszkodowany został odwieziony do szpitala celem umieszczenia w tamtejszym zakładzie pogrzebowym.
- Ukrywał się w śmiertniku, przez co cuchnął tak intensywnie, że nawet pies służbowy się skrywał.
- Patrolując ulicę zauważylem spokój.
- Właściciel bit konia aż do zdecinienia.
- Podkreślam ponownie, że patrol pieszy nie jest w stanie w żaden sposób skutecznie ująć i zatrzymać uciekającego samochodu.
- Na miejscu zdarzenia spotkałem trzech denatów, z których dwoje dawało oznaki życia w postaci przekleństw, a trzeci był całkowicie nieżywy.
- W lesie zastaliśmy drzewa, krzaki oraz towary niewiadomego pochodzenia.
- Był to pies marki wilczur.
- Rozpytywany nie widział poszukiwanej, ani niczego bo był niewidomy.
- Pies powąchał ślad i rygią jak kot.
- Według widocznych śladów na śniegu przestępca był w butach bez skarpetek.
- Denat wziął stołek, wyszedł na niego i powiesił się.
- Do pomieszczenia, w którym znajdowały się zwłoki prowadziły drzwi, nad którymi zawieszony był krzyż z figurą mężczyzny w wieku około 30-tu lat. (sic!!!)

Andrzej Vader

## Szokujące odkrycie!!!

Oto wyniki eksperymentu:

- u 75% stwierdzono zaburzenia myślenia i mowy.
- 100% nie potrafiło prowadzić samochodu.
- u 90% zauważono tendencję do tycia,
- 80% wpadło w melancholię i wybuchło płaczem o byle głupstwo,
- 80% chciało wydać pieniądze na byle co,
- 75% trudno było zrozumieć.

I jak tu powiedzieć, że w piwie nie mają skasować wszystkich plików na HDD; ale wcześniej roześlij ten tekst do swoich znajomych.

Dzięki za współpracę i polecamy się na przyszłość.

Albańscy hackerzy

## Dla znających angielski

The European Union commissioners have announced that agreement has been reached to adopt English as the preferred language for European communications, rather than German, which was the other possibility. As part of the negotiations, Her Majesty's Government conceded that English spelling had some room for improvement

- Żołnierz, jak jest??  
- Tak jest!!

Komisja poborowa. Chłopak z trudem odczytuje z tablicy największą literę. Lekarz decyduje:  
- Zdolny do walki z czołgami.

Amerykański żołnierz opisał w swoim pamiętniku pobyt na manewrach NATO w Polsce.

Poniedziałek - pitem z Polakami. Wtorek - umieram! Środa - znowu pitem z Polakami. Czwartek - żałuję, że nie umarłem we wtorek...

- Co to jest konflikt interesów?  
- Dwóch facetów przy jednym pisuarze...

Jakiś dawcowni zrobił program, który wyświetlał tekst "PRESS A KEY" - ruszał dalej Tylko po naciśnięciu "A" :-)

...A słyszałeś historię polskiego kamikadze? Zaliczył 46 udanych misji!

## POMOCNA DŁOŃ

**Jest problem:** ((To co tutaj widzicie, to WSZYSTKO co udało się nam ocalić z małej katastrofy, jaka dotknęła osobę prowadzącą ten działy. Mówiąc krótko jakieś 90% nadanych przez Was ogłoszeń przepadła na amen. Przepraszamy wszystkich, którzy nie widzą tutaj swego anonsu i prosimy o powtórne nadanie ogłoszenia. To pierwsza (i oby ostatnia) taka wtopa w historii tego działy... Na CD macie za to zaledwie ogłoszenia z marca. Przypomnę jeszcze tylko, że anons do PD nadsyłamy albo na kartkach pocztowych (nie listach!) lub e-mailami (pd@silver-shark.com.pl). Nie tyczy się to podpowiedzi (te nadsyłajcie jak chcecie). Warto też poczytać regulamin PD (jest w wersji PD na CD) przed wystaniem anonsu.

### MAM PROBLEM

**Blood2 The Chosen**  
Nie zachowalem gry, bo w poleceniu "od-daj" wszystko się trzymałem, aż do momentu, kiedy zajrzałem gdzie indziej i wszystko się wykasało. Proszę o wspanienie pomocnym tipsem, który pomoże odzyskać tamtą misję, chyba 12, 13. Jan Zakowany z Racławic.

**Claw**  
Jak pokonać gościa na końcu levelu? Radek

**Czaszki Toteków**  
Jak dostać się do kryjówek rewolucjonistów? Gdzie zdobyć fałszywe asy?

**Floj**  
Czynić by się sklep z pigułkami doszyły od lotu pięgi X charyzmy?

**Hitman Codename 47**  
Jak przejść misję "The Lee Hong Assassination"? Wypełniłem wszystkie polecenia ale gdy dochodzi do lodku i wszystko jest accomplished wracam znów do gry. Pi@chu

**Kryształowy Klucz**  
Zdobyciem przenośnego portalu i trzeciego kryztału Nie wiem co dalej. Mam też problem w grze "FLOJD", nie wiem jak wyłączyć pole magnetyczne śmieciarki aby uwolnić samochód. A może ktoś ma solucję do tych gier? E-mail: mark33@alpha.net.pl

**Nomad Soul**  
Jestem przy studni Yrmall. Odkryłem już wszystkie cztery znaki porozrzucane w mieście i nie wiem co dalej. Jaka jest konfiguracja ustawić tych znaków na kolumnach wokół studni? Pomóżcie!

fxeffect@wp.pl  
**Project IGI**  
Jak działają kody? W Menu wpisuje Nada i nic się nie dzieje! Kuba

**Urban Chaos PL**  
Gdy przedjeść misję "spadek" [z wielkim wysiłkiem] pojawia się podwójna misja Zemsta Stern". Wybieram tą drugą i mam raport o

pierwszej [dziwne, nie?] i gram w tą pierwszą. Jak przejdę ją, to widać jakbym przeszedł dwie w jednym czasie. Jak zagrać w tą drugą? 11-latek Maciek z Częstochowy, agama@poczta.onet.pl

### NIE MASZ PROBLEMU!

**TOMB RAIDER THE LAST REVELATION**  
(02/2001 - dla Mariusz z Torunia)

Zacznijmy od Northern Shaft Key. unoszą się prawe drzwi. Zabij dwa psy. Teraz 2 X skoczków.

Dojedź do drzwi, na nim jest klapa. Idź prosto. Zabij skorpionów. Wyjdź na powierzchnię, zabij psa i strzel do zapory z desek z napisem DANGER! Kopniak. No i niespodzianka KLAPKA. Skieruj się w lewo i na dołek. Znów nas do ustrzelenia trzy psy. Geby. W sali z trzema przekładniami unuchom za pomocą formuły tę z prawej. Zjawi się małpa. Niech uznasz. Po chwilie będzie miał otwarte drzwi z prawej. Za nim - Iwe i rumune oraz Southern Shift Key. Otwórz się też lewe drzwi.

Ustrzel do nimi jeszcze trzy psy i wydobądź z pobliskiej schroni Eustem Shift Key. A jeśli chcesz mieć wszystkie bronię to: Ustaw się dokładnie na połnoc (strzałka w kompasie stanie się przeźroczysta)

Wywołaj menu

Wybierz małą apteczkę

Wyślij razem g. u. n. s.

Wyjdź z menu

Gdy chcesz przejść do następnego levelu to:

- Ustaw się dokładnie na północ (strzałka w kompasie stanie się przeźroczysta)

- Wywołaj menu

- Wybierz małą apteczkę

- Wyślij razem h. e. l. p.

- Wyjdź z menu.

(02/2001 - dla DARO)

Idź na koniec pościgu nabij gościa. Podejdź do lewej strony wagonu, zawiń się na jego

and has accepted a five-year phased plan what will be known as EuroEnglish (Euro for short).

In the first year, "s" will be used instead of the soft "c". Certainly, civil servants will resolve this news with joy. Also, the hard "c" will be replaced with "k". Not only will this clear up confusion, but typewriters can have one less letter.

There will be growing public enthusiasm in the second year, when the troublesome "ph" will be replaced by "f". This will make words like "photograf", 20 percent shorter.

In the third year, public acceptance of the new spelling can be expected to reach the stage where more complicated changes are possible.

Ze drem vil finali kum tru!

Governments will encourage the removal of double letters, which have always been a deterrent to accurate spelling. Also, we will agree that the horrible mess of silent "e" in the language is disgraceful, and they would go.

By the fourth year, people will be responsive to steps such as replacing "th" by "z" and "w" by "v".

During the fifth year, the unnecessary "o" will be dropped from words containing "ou", and similar changes will be applied to other combinations of letters.

After this fifth year, we will have a relatively sensible style. There will be no more troubles or difficulties and everyone will find it easier to understand each other.

Ze drem vil finali kum tru!

### SPRZEDAM

• Sprzedam ORYGINALNE gry: C&C Tyberian Sun (45 zł), Beasts & Bumpkins (20 zł), Emergency (25 zł), Settlers II (10 zł), gry z CDA: Incoming, M.A.X., Big Race USA, Mig Alley, Total Annihilation, Ultim@te Race Pro, Fallout 2, Motorhead, G-Police, Actua Soccer 3, Shogo, Croc, Heroes of Might & Magic, Plane Crazy, Fallout, Caesar, Earthsiege 2, Earth 2140 PL+ Misje: 9 zł/szt. - przy 4 CD zniżki!!! Wszystkie gry z CDA oprócz M.A.X. 2 bez instrukcji! Tel. (075) 77-56-234 • Sprzedam ORYGINALNE gry: Airline Tycoon PL - 50 zł, dużo z CDA po 7 zł/szt.

• Sprzedam Voodoo 1 4MB - 80 zł i karte graf. 53 Trio 3D 4 MB za 80 zł z zamienią na twardy dysk minimum 3 GB. Tomek Chrzanowski, ul. Dwernickiego 11, 08-430 Zielonka, tel. (025) 7541440, email: famer@wp.pl

• Poszukuję logo do pogadania o Dragon Ball. Stpidz12@poczta.wp.pl

• Zapraszam na moje stronę - republika.pl/destroyerX DestroyerX

• Sprzedam Voodoo 1 4MB - 80 zł i karte graf.

• Sprzedam 3D 4 MB za 80 zł z zamienią na twardy dysk minimum 3 GB. Tomek Chrzanowski, ul. Dwernickiego 11, 08-430 Zielonka, tel. (025) 7541440, email: famer@wp.pl

• Z płytami CD: PC Gamer 2/96 - 9/97, 4 zł, 11/97 - 5/98, 6 zł; calo@50 zł. Gambler 1, 2, 5/95; 1, 2/96; 3/97 - 5/99, oraz 12/99, ceny odpowiednio: 97 - 6 zł, 98 - 7 zł, 99 - 8 zł, całosz 180 zł. CD Action 4/96 - 12/99, ceny odpowiednio: 96 - 5 zł, 97 - 6 zł, 98 - 7 zł, 99 - 8 zł, całosz 220 zł. Ponadto Easy PC, komplet, 3 segregatory, stan idealny, 180 zł.

Andrzej Baranowski, ul. Tumidajskiego 16/46, 20-247 Lublin, E-mail: abv3@wp.pl

• Oryginalna gra Baldur's Gate 2 (4CD) + edycja kolekcjonerska + podkładka + inny... cena 199 zł (stan idealny). Sprzedam także CD Action (2 CD) od numeru 35 (kwiecień 1999) do numeru 46 (marzec 2000) i od 53 (październik 2000) do 54 (listopad 2000) - cena 8 zł. Ares Adamczyk, ul. Niepodległości 41, 74-200 Pyrzycy, tel. (091) 57-00-59.

• Karty do gry Doomtrooper (ok. 70 szt.).

Jeśli się zgłośisz wyśleć ci bezpłatny informator (jakie i za ile) ul. Podchorążych 8a/51; 08-530 Dęblin tel. (081) 883-16-65, prosić Mirka.

• Archiwialne numery CD - ACTION (tylko z płytami) 7-12/98, 1-12/99.

Gazety są w stanie dobrym. Moje namiary: Grzegorz Wołoszko, ul. Łukasińskiego 8/10, Nysa, E-mail: collinmchert@wp.pl

• Zawsze na nowo

• Wykupiemy Twoje stare gry

Tym razem, z "okazji" kwietnia, linki nie są podzielone na specjalne kategorie. Przypominam - jeśli znasz jakieś ciekawe strony WWW lub sam jesteś autorem takowej, wyślij mi je! namiary + krótki opis na adres e-mail blood@go2.pl, KONIECZNIE z tematem "Kalejdoskop WWW".

blood@go2.pl

## MUZYKA

The Best Polish RAMMS i EIN  
WWW Site  
<http://www.rammstein.art.pl/>



"Tanieczny metal z niemieckiej kuźnicy", czyli dla jednych niezwykła, a dla drugich znanawcza muzyka. Grupa wydała już 2 płyty (trzecia lada dzień zawita do sklepów), zagrała wiele zaskakujących aranżacji koncertów, ich muzyka znalazła się na wielu soundtrackach filmowych (m.in. "Matri", "Zagubiona autostrada"). Bardzo dobrze prowadzona, ma wprawdzie niebyt wysokich lotów grafikę, ale nie przeszkadza to zbytnio w dobrym odbiorze serwisu. Nazwa strony nie jest wyssana z palca - jest to rzeczywiście najlepsza witryna o Rammstein w Polsce. Krótkie informacje na temat każdego członka formacji, teksty utworów, zapowiedzi koncertów (w Polsce grupa po raz drugi wystąpi najprawdopodobniej w październiku tego roku), gadżety dla "okienek" związane z Rammstein (w tym i "firmową" minigra komputerową), baazar obyczajna galeria z setkami zdjęć, historia zespołu, artykuły z prasy i parę innych działów.

Oops! Serwis o Britney Spears  
<http://www.oops.pw.pl/>



"Największy i najchętniej odwiedzany serwis o Britney w Polsce" - hm, wiem, o gustach się nie rozmawia, ale faktem jest, że Britney Spears i w naszym kraju zdobyła sporą popularność, więc wypadają spora wspomniany o jakaś stronie jej poświęconej. O muzyce prezentowanej przez gwiazdę nawet nic nie mówię, zainteresowało lubią i znajdują - a inni znają i nie lubią (lub coś w tym stylu). Na najlepszym polskim WWW o B.S., oprócz bardzo czytelnej, w sam raz dopieszczanej grafiką oprawy w kolorze jasnoniebieskim, znajdziesz takie działy jak: News (nowe informacje na temat twórczości B.S., jak i jej prywatnego życia), Artykuły ("predkiki" artykułów z prasy), dyskografia, wiadomości, zdjęcia, multimedia, chat dla fanów Britney i wiele, wie-

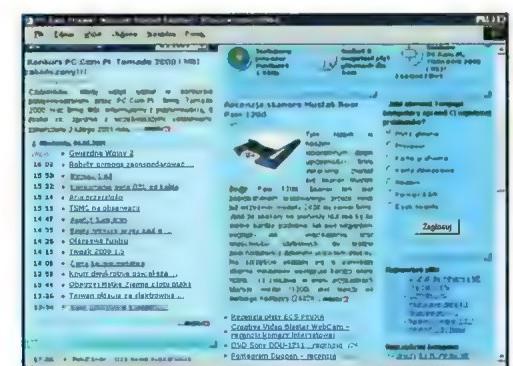
# Serwisy sprzętowe

**Komputer to bestia, która lubi się psuć, wymaga do pracy coraz nowszego oprogramowania i potrafi czasem zadziwić takimi problemami, że nawet doświadczony informatyk może mieć z nim problemy. Co więc zrobić, gdy będziemy mieć jakiś problem lub będziemy potrzebować sterowników? To proste, wystarczy wejść do wszechstronnego Internetu i wpisać adres jakiegokolwiek serwisu sprzętowego. W poniższym artykule postaram się przybliżyć was takie serwisy.**

## Snake

### WWW.PC.COM.PL

Nasz przegląd zaczniemy od jednego z największych i chyba najstarszych serwisów sprzętowych, jakim jest PC.COM. Serwis ten zmienił ostatnio swój wygląd i trzeba przyznać, że prezentuje się całkiem nieźle. Ale przejdźmy do zawartości. Tak więc, oprócz solidnej porcji codziennych nowinek ze świata komputerów, znajdziemy tutaj olbrzymi dział "laboratorium", w którym zamieszczone są testy wszelkich urządzeń periferyjnych (a te, trzeba przyznać, zrobione są bardzo dogłębnie). Dzięki tym testom dowiemy się, jaki sprzęt będzie dla nas najlepszy oraz jak będzie współpracował z resztą naszego komputera. Mocną stroną serwisu jest to, że opisywany w nim jest naprawdę najnowszy sprzęt, jaki tylko pojawi się na rynku. Dzięki temu, odwiedzając go, będziemy na pewno ważni doświadczonym użytkownikom. Oprócz testów, na stronie znajdują się pliki z najnowszymi sterownikami do kart graficznych, biosami do płyt głównych i innymi przydatnymi programami, które usprawnią działanie naszego sprzętu. Dostępne są tu również porady, a jeśli nie znajdziemy wśród nich rozwiązania naszego problemu, to w dziale Board możemy poprosić o pomoc, a na pewno ktoś jej nam udzieli. Na koniec możemy jeszcze umieścić nasze ogłoszenie w dziale Giełda, przejmując dostępne aukcje sprzętu na Allegro lub porozmawiać na chacie z innymi użytkownikami komputerów.



### WWW.BENCHMARK.PL

Innym serwisem, który chciałbym opisać, jest znany użytkownikom komputerów Benchmark. Podstawą każdego serwisu są nowinki, więc na Benchmrku nie mogliśmy ich zabrać. Są także testy, które, trzeba przyznać, wykonywane są bardzo rzetelnie i wykazują wszelkie wady i zalety sprawdzanego sprzętu. Jednak odnosi się wrażenie, że serwis ten skierowany jest raczej do osób pragnących podkroić swój komputer, a nie zwykłych użytkowników. Dlatego znajdziemy tutaj wyniki, jakie osiągają poszczególne karty graficzne na różnych konfiguracjach komputerów. Przeprowadzane są one w wielu grach oraz programach do tego przeznaczonych, dlatego dają przejrzysty obraz możliwości danej karty. Na stronie znajdują się pliki dościęgnienia, chat, porady, a także dział, w którym użytkownicy komputerów dzielą się swymi opiniemi na ich temat (tocy się tam interesująca dyskusja między zwolennikami Intela i AMD). Jeśli jesteśmy lajkami w dziedzinie technologii, to dział Technika wprowadzi nas w jej świat i wyjaśni wiele rzeczy, o których do tej pory nie mieliśmy pojęcia. Serwis ma również swoją grupę dyskusyjną, na której naprawdę warto zaglądać, choćby po to, by znaleźć ciekawe opinie na temat sprzętu i dowiedzieć się np., czy warto go kupić.

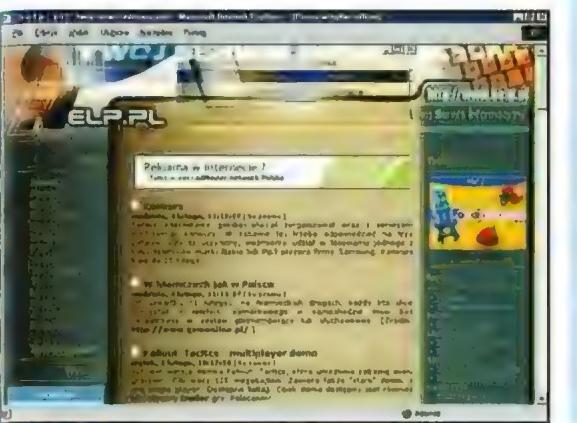
### WWW.KAKTUS.PL

Kolejnym ze starszych serwisów jest Kaktus. Prezentuje się on nieco mniej atrakcyjnie niż poprzednik, ale to nie znaczy, że jest gorszy. Tu również przeczytamy porcję codziennych informacji, a także znajdziemy testy sprzętu, których jednak nie jest zadowalająco dużo. Na stronie znajdują się także forum dyskusyjne, gdzie sprzęt, chat oraz dział rozwiązywania problemów. Nie mogliśmy tu również zabrać działu sterowników, biosami, patchami oraz demami. Dla tych, którzy z własnego komputera chcą wycisnąć więcej niż normalnie, na pewno ważni będą dział overclocking, z którego dowiemy się, jak bezpiecznie podkroić procesor czy kartę graficzną. Ciekawostką jest, że Kaktus na swych stronach ma także dział gier, w którym możemy dowiedzieć się co nieco o nowych produkcjach, a nawet ściągnąć ich dema. Serwis jest na tyle wszechstronny, że ma nawet dział, w którym znajdziemy opisy programów użytkowych. Jeśli chodzi o zawartość, to otrzymujemy prawie tyle samo treści, co w poprzednim serwisie, choć nie dotyczy ona wyłącznie podzespołów komputerowych.



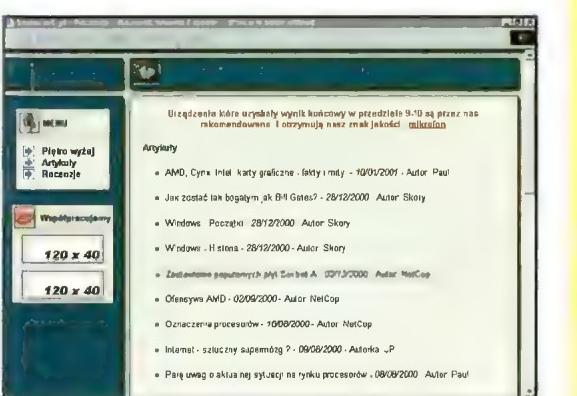
## WWW.HELP.PL

Kolejnym serwisem jest Help.pl. Standardowo znajdziemy na nim nowinki sprzętowe, dział, w którym można ściągnąć najnowsze sterowniki, oraz grupę dyskusyjną. Jeśli chodzi o przeprowadzane testy, to nie jest ich tak dużo, jak w PC.COM, ale i takie możemy znaleźć sprawozdania z testów kart graficznych, płyt głównych i innych periferii. Niestety, podobnie jak w Tweak, te nie dotyczą najnowszego sprzętu, jaki możemy kupić, a jedynie starszych podzespołów. Na stronie możemy także umieścić listę naszym problemem i sprawdzić, czy ktoś już wcześniej na niego nie odpowiadał. Co do zawartości serwisu, to muszę przyznać, że jest ona znacznie uboższa niż u konkurencji. A szkoda, bo serwis na pierwszy rzut oka nie wygląda najlepiej i gdyby było w nim więcej materiałów, mógłby rywalizować z większymi serwisami.



### WWW.IN4.PL

IN4 jest dosyć młodym serwisem, który zaistniał na rynku parę miesięcy temu, ale już zdążył pozyskać sobie spore grono odwiedzających. Znajdziemy tutaj - oprócz nowinek, forum dyskusyjnego i bogatego działu download - także dział overclocking, który pomoże nam podkroić nasz sprzęt. Możemy także przeczytać, jak podkroić dany procesor, co będzie do tego wymagane, no i jak podkroić, by go nie zepsuć. Umieszczony jest tu także sklep "podkrocza", w którym możemy zakupić wszelkie akcesoria czyniące podkroczenie łatwiejszym. Dosyć bogaty jest tutaj dział testów, zawierający recenzje nowego sprzętu, jaki można zakupić. Serwis, podobnie jak Kaktus, posiada dział gier, jednak w tym wypadku widać, że jest on doczepiony na siłę.



### WWW.HARDWARE.HOGA.PL

Jeszcze jednym wartym polecenia serwisem jest serwis o komputerach portalu Hoga. Nie ma on takiego klimatu, jaki mają samodzielne serwisy, ale warto jest obejrzeć. Znajdziemy tu nowinki, dział plików do ściągnięcia, a także porady, jak kupować sprzęt, jego ceny itp. Jest tutaj również dział "podkrocza", który staje się chyba już nieodzownym elementem każdego serwisu. Mamy także forum, jednak tym razem pogrupowane na kilka części, w zależności od tematu. Niestety, jeśli chodzi o testy sprzętu, to trzeba przyznać, że dział ten jest dosyć zaniedbany. Po prostu nie ma ich za wiele, a te, które są, dotyczą już nie najnowszych podzespołów (kiedy pisalem ten artykuł, w serwisie najnowszą recenzją był opis SB Live! Player 5.1). Nad tym prowadzącym serwisem powinno popracować i zająć się testami najnowszych produktów, a jako że reszta serwisów Hogi jest całkiem dobra, to i serwis sprzętowy nie powinien dostać.

## WWW.TWEAK.PL

Tweak.pl przeznaczony jest głównie dla fanów podkroczenia sprzętu (zamieszczone są tu opisy wentylatorów, instrukcje do podkroczenia procesorów czy kart graficznych), co jednak nie znaczy, że nie znajdziemy tutaj recenzji sprzętu komputerowego, który wcale nie musi być podkroczeni. I choć testów tych w porównaniu do większych serwisów nie jest wiele, to jednak są przeprowadzane bardziej dokładnie. Oprócz testów znajdziemy również dział opinii, w którym użytkownicy dzielą się swymi doświadczeniami ze sprzętem, a także dział plików, zawierający sterowniki i wszelkie programy pomocne w wycisnięciu większej mocy z naszego komputera. Nie mogliśmy tu również zabrać chata czy miejsca, gdzie gracze znajdą odpowiedź na swoje problemy. Szkoda jednak, że testów jest tak mało, a na dodatek brakuje opisów najnowszych podzespołów, które pojawiły się na rynku w ostatnim czasie.



### WWW.KOMPUTERY.WP.PL

Kolejny serwis, jaki chciałbym zaprezentować, nie jest samodzielny serwisem, jak omawiane do tej pory, a jedynie stroną o komputerach w Wirtualnej Polsce. Opisuję ją tutaj dla porównania, jak samodzielne serwisy, często bez większego kapitału, wyglądają przy serwisie najnowszego portalu. Niestety, szczególnie mówiąc, strona Wirtualnej Polski dotycząca komputerów nie wygląda najlepiej. Owszem, artykułów i testów jest dosyć sporo i są one zrobione naprawdę dobrze oraz bardzo szczegółowo (zwłaszcza porównania). Jednak, jak na serwis z tak dużym kapitałem, testy powinny być przeprowadzane znacznie częściej niż raz na tydzień (lub rzadziej). Wygląd strony może się również nie spodobać, ponieważ jest taki sam jak reszta portalu, a to, moim zdaniem, nie bardzo pasuje do serwisu sprzętowego.



le innych, które przyciągają miłośników muzyki amerykańskiej dziewczyny (-P) na wiele godzin do monitora. Dla fana Britney lektura obowiązkowa.

EminemPortal.com - Największe Centrum Informacji o Eminencie w Polsce  
<http://eminemplus.pl>

I tu - tak samo jak w przypadku Britney - wszyscy znają, niektórzy lubią, inni nieznawią. A na stronie wszystko dla fanów rapera, czyli: biografia, dyskografia, galeria zdjęć, chronologia, linki, teksty, download, tapety i parę innych działów. Strona jest prawie ze pozbawioną grafiką i utrzymywana w czarno-białej kolorystyce. I o ile w 800 x 600 cała oprawa prezentuje się w mniej dobrze, to już w innych rozdzielczościach za bardzo się rozjeżdża. Cieszy natomiast w mniej często aktualizowany działy z nowymi informacjami na temat Eminemów. Werdikt: można zobaczyć.

Limp Bizkit Sites:  
<http://www.limp.bizkit.pl/>  
<http://www.nookie3d.pl/>  
<http://limpm.htm>



Obydwie strony poświęcone są grupie Limp Bizkit. Niestety, nie ma jeszcze polskiej strony o LB, która poziomem wykonania, jak i materiałem dorównałaby polskim WWW poświęconym Eminemowi (A o Kid Rock to u nas w ogóle nie przeczytasz...). Limp Bizkit to przecież polska strona oLB, która pozytywnie wpłynęła na polski portal. Niestety, artykułów i testów jest dosyć mało, ale zresztą niezłe zakreślony kolejni, którzy, według Grammy, grają muzykę co się hard rock zowie. Zresztą najpewniej nieraz widziałeś te telefony LB lub słyszałeś ich utwór w swojej ulubionej rozgłośni. Na stronach oczywiście dyskografia, biografie, galerie, wywiady, teksty i inne rzeczy, które fani grupy przeczytają i obejrzą z przyjemnością.

**INNE:**  
PREDATOR  
<http://www.predator.pl/>

Króz tą fascynatów strona nie oglądaj przynajmniej jednej części "Preda-



Fa Edit View Favorites Tools Help  
Address http://www.cdacon.com.pl/

# Kurs HTML-a

Hej! Minął już miesiąc od naszego poprzedniego spotkania i mam nadzieję, że opanowaliście już cały materiał. Dzisiaj, zgodnie z obietnicą, pomówimy trochę o tabelkach oraz ramkach. Nie ukrywam, że o ile mniej skomplikowane konstrukcje ramkowe możemy sobie zrobić w omawianym już przez mnie windowsowskim Notatniku, o tyle napisanie w nim czegoś bardziej skomplikowanego niż z cudem. Dlatego do stworzenia strony index.html polecam tylko i wyłącznie jakiś graficzny edytor. Może być Word lub Front Page.

**Jarek "Metzger" Ostrowski**  
e-mail: darkwater@interia.pl

Przypominam też, że kurs jest pisany raczej dla użytkowników IE niż Netszkapy. Musiałem wybrać :( Sorry Indianie, ale nie miałem wyboru... Między innymi dlatego że Microsoft zapłacił mi za to 1 000 000 \$. Ale tak na serio - chodzi o to, że IE ma każdy (no chyba że ma tylko Linuxa) .).

Ramki raczej się powinno wstawiać w definicji <HEAD></HEAD>. Najlepiej aby ramki były zapisane w pliku index.html, czyli na naszej stronie głównej. Oto przykład dokumentu podzielonego dzięki ramce na dwie części.

<FRAMESET COLS="25%,\*%">

<FRAME SCROLLING="auto" NAME="ramka1" SRC="bok.html">

<FRAME SCROLLING="auto" NAME="ramka2" SRC="glowna.html">

</FRAMESET>

<NOFRAMES>

<BODY>

</BODY>

</NOFRAMES>

Właśnie tak to wszystko powinno wyglądać. Teraz poddajmy to mojej szczegółowej analizie. :)

<FRAMESET COLS="25%,\*%"></FRAMESET>

Tag FRAMESET mówi przeglądarce, że ma stworzyć ramki. Atrybut COLS sugeruje orientację pionową ramek. Dwie wartości "25%,\*" wskazują, że jedna ramka ma być na 25% okna przeglądarki, a druga na "\*", czyli na to, co zostało. BORDER definiuje grubość ramki.

Jeżeli chcielibyście, aby w dokumencie było więcej ramek, należy zrobić tak, jak w przykładzie poniżej:

<FRAMESET COLS="xx%,\*,xx%"></FRAMESET>

Tutaj mała uwaga. Jak widzicie, w przykładzie na samym początku tekstu, pod definicją FRAMESET są podane atrybuty tylko dwóch ramek (FRAME SCROL-

LING... NAME). Tak więc, jeśli chcemy dodać trzecią ramkę, musimy ją dodać do tej definicji. To samo dotyczy czwartej, piątej... .

Około ramki nie muszą dzielić nam ekranu tylko w pionie. Jeśli chcemy podzielić ekran w poziomie, wystarczy zamiast COLS wpisać ROWS, jak w poniższym przykładzie:

<FRAMESET ROWS="xx%,\*,xx%"></FRAMESET>

W powyższych definicjach ramek strona dzielona jest procentowo. Może się nam wydawać, że tak jest prosto i fajnie. Niestety, niesie to za sobą pewne ograniczenia. Wyobraźcie sobie, że stronę stworzyliśmy w rozmiarze 800 na 600. Teraz pomyślcie co by się stało, gdy ktoś ją otworzy na komputerze z ustawioną rozdzielcością ekranu 1024 na 768. I co? Nie wygląda to najlepiej. Ale przy uruchomieniu tego w 640 na 480 na własne oczy doświadczycie, o co mi chodzi. :) Dlatego zamiast wartości procentowych lepiej posłużyć się pikselami.

<FRAMESET COLS="200,\*"></FRAMESET>

Dzięki temu lewa ramka będzie miała wielkość 200 pikseli, a prawa resztę. To samo dotyczy ROWS. Jednak pamiętajcie, by w przypadku robienia np. czterech ramek nie dawać każdej po 300 pikseli - takie coś nie zmieści się na ekranie (no chyba, że macie na pulpicie 1600 na 1200. :)).

<FRAMESET SCROLLING="auto" NAME="ramka1" SRC="glowna.html">

Oto opis pojedynczej ramki. SCROLLING definiuje sposób przesuwania ramki, gdyby nie starczyło miejsca na ekranie. Wartość "auto" znaczy tylko tyle, że suwak nie będzie wyświetlany, jeśli wszystko się zmieści. Jeżeli wpiszemy wartość "no", wtedy scroll bar będzie niewidoczny nawet wtedy, gdy część tekstu się nie zmieści. Jeśli wpisaną wartością będzie "yes", suwak będzie widoczny niezależnie od sytuacji. NAME - inaczej nazwa tej ramki. Przydatne, jeżeli chcemy, aby odnośnik przenosił nas akurat do tej ramki. SRC - chyba najważniejszy atrybut. Kiedy strona się ładuje, w miejscu naszej ramki wgrywa się właśnie ta strona.

<NOFRAMES> Sorki, ale twoja przeglądarka nie obsługuje ramek. </NOFRAMES>

Tekst między tymi znacznikami zostanie wyświetlony przez przeglądarki, które nie obsługują definicji ramkowych.

Nareszcie koniec spraw czysto związanych z kodem HTML. Teraz powiem wam, jak skutecznie możemy wykorzystać ramki. Jako królika doświadczalnego użyję pierwszego przykładu - widać w nim dwie ramki. Lewą, przeznaczoną dla odnośników, prawą - dla tekstu. Jak się zapewne domyślisz, w lewej należy umieścić link do stron, które będą się

wyswietlały po prawej. Jednak możecie mieć pewne bugi. A mianowicie, tekst nie będzie się wyświetlał w ramce obok, ale w tej samej co link. Aby temu zapobiec, musimy do linku dodać atrybut TARGET - nazwa prawej ramki. W moim przykładzie nazwa się ona "ramka2". Myślę, że już każdy zauważyl, o co w tym chodzi. A jak nie, to przykład :):

<A HREF="costam.html" TARGET="ramka2>COŚ TAM</A>

O ramkach już wystarczy, teraz trochę o tabelkach. Zostały stworzone w dokumentach HTML i przypominają te z Worda czy Worksa. Co do zastosowania, to nadają się najbardziej do tworzenia, powiedzmy oficjalnego "Download". Oto definicja bardzo prostej tabelki:

<TABLE>  
<TR> <TD></TD> <TD></TD> <TD></TD> <TD></TR>  
<TR> <TD></TD> <TD></TD> <TD></TD> <TD></TR>  
<TR> <TD></TD> <TD></TD> <TD></TD> <TD></TR>

</TABLE>

No i jak zwykle rozkładamy. :)

<TABLE></TABLE>

Dzięki tym tagom przeglądarka dowiaduje się, że ma do czynienia z tabelkami.

<TR></TR>

Te tagi tworzą nowy wiersz. Właśnie między nimi trzeba wstawić definicje komórek czyli:

<TD></TD>

Takie polecenie tworzy nam jedną komórkę. W niej powinien być zawarty tekst lub obrazek.

No i to chyba już wszystko. :) W powyższej tabeli mamy do czynienia z trzema wierszami. W każdym są trzy komórki. Liczę na waszą inteligencję i to, że sami złapiecie, jak się tworzy tabela. :)

Etykieta tabeli. No cóż... Taka zwykła ta belka jest trochę brzydką. :) Opowiem więc, jak ją ładnie pokolorować. Oczywiście

<NOFRAMES> Sorki, ale twoja przeglądarka nie obsługuje ramek. </NOFRAMES>

Tag FRAMESET mówi przeglądarce, że ma stworzyć ramki. Atrybut COLS sugeruje orientację pionową ramek. Dwie wartości "25%,\*" wskazują, że jedna ramka ma być na 25% okna przeglądarki, a druga na "\*", czyli na to, co zostało. BORDER definiuje grubość ramki.

Jeżeli chcielibyście, aby w dokumencie było więcej ramek, należy zrobić tak, jak w przykładzie poniżej:

<FRAMESET COLS="xx%,\*,xx%"></FRAMESET>

Tutaj mała uwaga. Jak widzicie, w przykładzie na samym początku tekstu, pod definicją FRAMESET są podane atrybuty tylko dwóch ramek (FRAME SCROL-

**Przypominamy! Jedyna oryginalna Kierownica w wersji PSX, PS2 i PC**

# ITWIN Turbo Deluxe

**TERAZ  
WYŻSZA JAKOŚĆ  
NIŻSZA CENA**



- Hamulec ręczny
- Szarynia biegów w każdej stronie
- Wyświetlacz wstrząsy
- Wyświetlacz również na niedaty
- Regulacja wysokości i kąta kierownicy
- Wyświetlacz kierownicy
- Wyświetlacz kierownicy i imitacja skóry
- Wyświetlacz kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działanie z każdą grą
- Mogliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja

**UWAGA!**

Dark Rumble PC



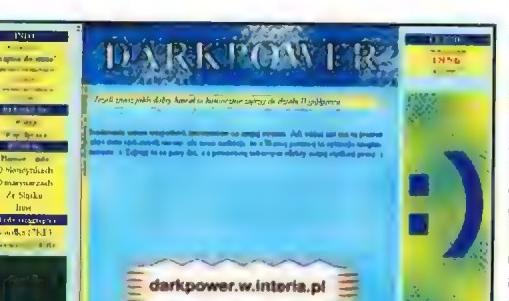
**Konkurent  
Dual Shock'a  
na PC**

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa  
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82  
e-mail: manta@tele2.pl  
pon.-pt. 9.00-17.00

- 8 przycisków
- 2 galki analogowe
- Bardzo mocne wibracje
- Wyświetlaczowa instalacja

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.



Oto prawidłowe zastosowanie ramek na stronie www.darkpower.wi

# PHP z czym to się je?

Przez ostatnie kilka(naście) numerów CDA mialę, Czytelni-ku, szansę podzielić się w różnych językach programowa- nia oraz w HTML-u. Syntezą jednego i drugiego jest pro- gramowanie po stronie serwera, czyli na przykład PHP.

**tompaw (np. Moonspell - Tired ;)** \*

**N**a początek trochę teorii. Z ideą programowania (do- datków) po stronie serwera spotykamy się bardzo często. Wszystkie portale internetowe, wyszukiwarki, liczniki, księgi gości i co ambitniejsze strony są tworzone przy użyciu tej technologii. Jednym z możliwych rodzajów dodatków od strony serwera jest CGI. W uproszczeniu: jest to standard, który umożliwia przekierowanie wyników DOWOLNEGO programu uruchomionego na serwerze do programu, którym wywołał go klient (czyli np. Internet Explorer). Język tego progra-

którego najnowsze wersje przy instalacji pytają użytkownika o PHP i ew. automatycznie go instalują i konfiguruują. Po zainstalowaniu OmniHTTPD pliki PHP (utworzone w dowolnym edyto- rze, o rozszerzeniu .php) zapisuj w katalogu (domyślnie) c:/httpd/HtDocs.

Niewątpliwą zaletą stron generowanych po stronie serwera jest fakt, iż użytkownik otrzymuje tylko WYNIK działania programu. Jest on całkowicie niezależny od konfiguracji komputera, systemu, ustawień użytkownika. Poza tym wszystkie ciekawe rozwiązania programistyczne, które "konkurencja" chciałaby od nas "zapożyczyć", są dla niej niewidoczne (w przeciwieństwie do programowania WWW po stronie klienta - np. JavaScript). Jeżeli więc mamy plik informacje.php:

```
<?
$supertajnykod = "123abcqwerty";
echo ("podaj hasło:");
?>
```

to czymkolwiek użytkownik końcowy będzie go otwierał (przez http), zawsze zobaczy tylko:

podaj hasło:

czyli to, co jest wynikiem działania powyższego programu (symbole <? ?> oddzielają wykonywalny kod php od reszty pliku, która może być np. kodem html-a. Łatwość integracji z html-em to kolejna zaleta PHP).

Chcesz wysłać jakieś informacje do strony PHP? Nie ma sprawy - łatwość "pobierania" zmiennych z zewnątrz to następny plus tego języka programowania. Posłuż się tu przykładem wysłania do strony PHP informacji (przedstawiona metoda nazywa się GET). Plik info.php:

```
<html><title>Powitanie</title>
<body>
Witaj <b>
<?
echo($imie);
?>
</b> na mojej stronie!
</body></html>
```

Jeżeli teraz użytkownik wywoła http://serwer/info.php?imie=Iwona, to PHP dostanie od razu zmienną \$imie o wartości "Iwona", zwróci więc:

```
<html><title>Powitanie</title>
<body>
Witaj <b>Iwona</b> na mojej stronie!
</body></html>
```

Równie łatwo można pobrać informacje z formularza napisane-go w html-u.

Jakie możliwości stwarza PHP? Ogromne. Po pierwsze, jego integracja z zewnętrznymi programami umożliwia korzystanie z wielu rzeczy na stronach WWW. Teoretycznie można by zrobić stronę WWW do obsługi botów na IRC-u, do formatowania dysków, do kierowania samochodem itp. W praktyce i jak na dzisiejsze czasy przez strony internetowe możemy wysłać SMS-a, zrobić zakupy, wysłać list, sterować plikami na kontach shello-

tora"? Pewnie niewiele osób, bo "Predator" to już klasyka. I tak samo jak w przypadku serii "Aliens", na srebrnym ekranie nie kończy się "kariera" łowców. Kolejne przygody rasy "Predatorów" zostały opisane w książkach, fan fictionach czy komiksach. (W Polsce parę razy mieliśmy szansę przeczytać m.in. o jego/ich walkach z Balmanem.) Po Internetie od paru lat krążą plotki o kolejnej (trzeciej) części filmu, jak i o zupełnie nowym projekcie - Aliens versus Predator, opartym na świetnym komiksie pod tym samym tytułem. (Polskie wydanie ukazało się w 1993 roku.) Powstało także wiele gier komputerowych, w których mogliśmy się wejść w łowca głów z innej planety (m.in. AvP na SNES-a, Jaguara czy wreszcie PC). I az dźw, że taka istota nie istnieje - na opisywanej stronie znajdziesz BARDZO wiele informacji na temat Predatorów. Np. poznasz ich język, poczucie honoru czy wyposażenie, z którym wybierają się na fawy. Oprócz tego szczegółowe omówienie ohydnych filmów (łącznie z obszernym wykazem wszystkich błędów), informację na temat wszystkich gier, w których chodziła na jednej teksturze pojawiła się rzecz związana z Predetorem (!), co niesie o adaptacjach i samodzielnych komiksach i parę innych działań. Naprawdę warto zobaczyć, nawet jeśli nie jesteś maniątkiem miłośnikiem Drapieżców.

Natural Born Gamers

<http://www.nbg.pl/>

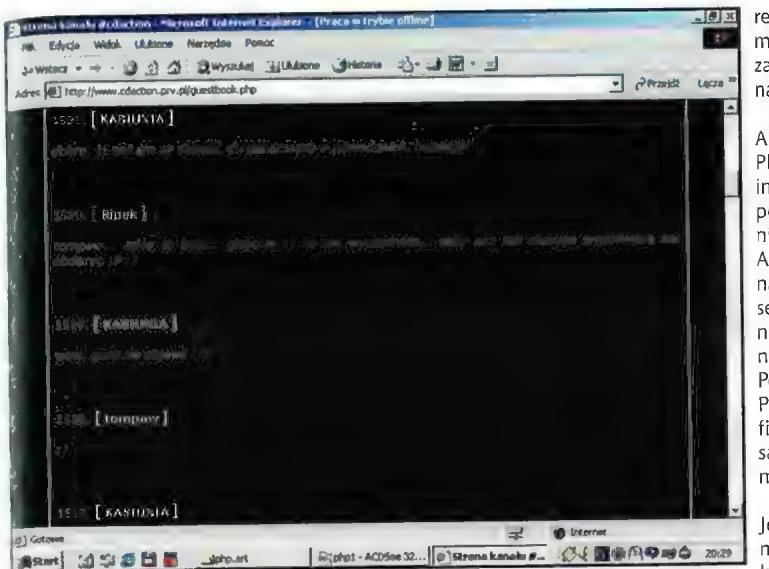
Kolejna strona traktująca o grach komputerowych. O strategiach i FPP i RPG... po prostu o wszystkich galaretkach. No i czym ma nas zaskoczyć - w porównaniu z setkami podobnych? Ano są tutaj newsy, lecz ich aktualizacja pozostawia wiele do życzenia - parodijnowe przewy to normalka. Są i recenzje, zapowiedzi, galeria trochę rzeczy, które mogą szczególnie zapanować nam hadkę (czytaj: pliki dościęgniecia). No fajnie.. i jeszcze fajniej jest, gdy zorientujemy się, że jest to zupełnie "prywata" inicjatywa, a nie "gigant" na miarę Valhalli czy portalowych serwisów o grach, i gdy właśnie na tą stronę popatrzmy, tak na niekomercyjną, prawie paru zawiązanych kolei, to naprawdę nic, tylko podziwiać, i zyczyc wytrwałość oraz samozaparcia w dalszej pracy nad serwsem.

Twój Odlotowy Serwis Internetowy

<http://www.odloty.xcom.pl/>



Pooglądaj sobie odlotowe teksty, po- ciągaj odlotowe filmy i odlotowe podkreś swój procesor! ODLOT... Na co, numer kwietniowy, zatem wypadająby przynajmniej jedna ja-



Księgi gości to jeden z najpopularniejszych dodatków od strony serwera spotykany na stronach WWW.

reszta strony i bez przekierowania na stronę macierzystą (firmy udostępniające liczniki zazwyczaj wymagają, aby były on skrótni na wskazaną przez nich stronę).

Aby nasze stworzone w poje czola strony w PHP pokazać światu, potrzebujemy konta internetowego z zainstalowanym PHP. Jeżeli posiadamy stałe łączne, to problem nie istnieje, ponieważ instalujemy OmniHTTPD / Apache (w zależności od systemu) i http://nasz.wlasny.numer.ip jest naszym własnym serwerem httpd. Jeżeli chcemy umieścić stronę gdzie indziej, to musimy się zdecydować na płatne konto. Niestety, nie można w Polsce za darmo dostać konta z działającym PHP (na świecie zdarzają się pojedyncze firmy oferujące taką usługę, ale ich serwery są tak zapchane, że można o nich zapomnieć).

Jeżeli uzyskam błogosławieństwo "góry", to może w następnych kilku CDA zamieszcze kurs podstaw programowania w PHP. :)

Zapraszam też na moje stronki "powered by PHP". Pierwsza z nich to http://www.caction.prv.pl - jest to strona kanału #cdaction (ircnet), którym aktualnie wraz z Maciusiem administruje (pozdrawiam wszystkich ludzi z #). Księga gości, sonda, licznik oraz, ogólnie, "składanie" strony to elementy napisane w PHP. Druga strona to http://www.gildia.prv.pl - Gildia Fizyków, czyli strona dla wszystkich chcących poznac fundamentalne zasady rządzace naszym światem.

Na koniec jeszcze jedna ważna sprawa - PHP pomimo swojej przydatności i swoich możliwości jest programem darmowym. Dla niektórych może to być zaskoczenie. Poczytajcie sobie http://www.opensource.org.

Na dzisiaj to wszystko. Pozdrawiam i zapraszam do "zabawy" z PHP.

\* A co, ja nie mogę? ;)

## WWWgrafia:

<http://www.php.net> - <http://pl.php.net> [polski mirror]

<http://www.zend.com>



## Hypertext Preprocessor

### Patch Level 1 released for PHP 4.0.4

Due to two security issues found in the Apache module version of PHP 4.0, PHP 4.0.4pl1 has been released. This bug-fix release also fixes a few party-crashing bugs that were discovered in PHP 4.0.4.

### PHP Conference - Call for Participation

The conference will be part of the O'Reilly Open Source Convention alongside the 5th annual Perl Conference at the Sheraton San Diego Hotel and Marina, San Diego, California, July 23-27, 2001. All the details on submitting talks are in the full CFP.

### PHP 4.0.4 Released

Dec 19, 2000. This release includes improvements for a large number of defects and numerous enhancements in the PHP core, the language implementation and extensions. Download, ChangeLog.

PHP 4.0.4 released



garską stronę opisać. A więc i jest OdLoToWa SiRoNa, która już jakiś czas temu stała się częścią Mega-Portalu Xcom. Jest tak odlotowo, że... sam zobacz - i odcet! :)

## WARTO ZOBACZYĆ

czyli linki od czytelników

[www.WTz.com](http://www.WTz.com)  
[www.fallout-zona.pl](http://www.fallout-zona.pl)  
[www.fallout2.com](http://www.fallout2.com)  
[www.bbb2000.pl](http://www.bbb2000.pl)  
[www.azjatykci.pl](http://www.azjatykci.pl)  
[www.wspolny.pl](http://www.wspolny.pl)

Internetowe wydanie pismaka wydawanego także na papierze. W środku pliku poezji, "krtyka" oraz niezła galeria.

[www.phplog.pl](http://www.phplog.pl)

Nowo powstały serwis zajmujący się hip-hopem (wywiady, artykuły, recenzje, muzy polski i zagraniczna, newsy, dyska, linki, raporty, katalog stron).

[www.rap24.pl](http://www.rap24.pl)

Strona o lidze koszykówki NBA. Konkursy, wyniki, zdjęcia, składy, opisy graczy i wiele innych rzeczy.

[www.rap24.pl](http://www.rap24.pl)

Pierwsza i jedna z największych polskich stron o RollerCoaster Tycoon.

[www.rap24.pl](http://www.rap24.pl)

Jeden z największych klanów Diablo II. Pentagram Brotherhood.

[www.rap24.pl](http://www.rap24.pl)

Strona o wdrożonym teatrze ku kielkowym.

[www.rap24.pl](http://www.rap24.pl)

Wszystko o mistrzach NBA A.D. 2000 - Los Angeles Lakers.

[www.rap24.pl](http://www.rap24.pl)

Wiele ciekawych programów, kilka gier na Windows i DOS-a oraz kącik programu radiowego JW23.

[www.rap24.pl](http://www.rap24.pl)

Jesteś z Tczewa lub jego okolic?

Jeśli tak, portal tczew.pl będzie dla ciebie najlepszym źródłem informacji o regionie, który zamieszkujesz.

[www.rap24.pl](http://www.rap24.pl)

Bardzo duży zbiór kawałków, żartów i wszelkiego, co najmniej niejednego.

[www.rap24.pl](http://www.rap24.pl)

Magazyn tematyki komputerowej.

[www.wifatrak.pl](http://www.wifatrak.pl)

Internetowy Magazyn Niekulturalny.

[www.wifatrak.pl](http://www.wifatrak.pl)

Strona o Australii, opisy fauny i flory tego kontynentu, ciekawych miejsc (w tym Sydney), oraz poradnik dla chcących wybrać się w ten odsłogi zakątek.

[www.wifatrak.pl](http://www.wifatrak.pl)

Strona o serialu Final Fantasy.

[www.wifatrak.pl](http://www.wifatrak.pl)

Strona o Diablo 2, wydająca ZIN-a.

[www.wifatrak.pl](http://www.wifatrak.pl)

Serwis o grach komputerowych z wieloma podziałami zajmującymi się różnymi gatunkami gier.

[www.wifatrak.pl](http://www.wifatrak.pl)

Nadeszli: frager, Tomasz Marciniak, Kity, Dranil, Kombat, Krzysztoferek, Igor Ślusarcz, Mateusz "maniURa" Maniu, BiggyK, Paweł Kuklinski, Małchi Szumichro, Janek Kożuchowski, Modesi Machnicki, Szymon "High Priest" Kurzacy, Bryzak, Bartek G. vel cartman.

[www.wifatrak.pl](http://www.wifatrak.pl)

Na stronie znajdują się wszelkie informacje dotyczące PHP (w tym pełen manual).

<http://pl.php.net>

Strona o Australii, opisy fauny i flory tego kontynentu, ciekawych miejsc (w tym Sydney), oraz poradnik dla chcących wybrać się w ten odsłogi zakątek.

<http://pl.php.net>

Strona o serialu Final Fantasy.

<http://pl.php.net>

Strona o Diablo 2, wydająca ZIN-a.

<http://pl.php.net>

Serwis o grach komputerowych z wieloma podziałami zajmującymi się różnymi gatunkami gier.

<http://pl.php.net>

Nadeszli: frager, Tomasz Marciniak, Kity, Dranil, Kombat, Krzysztoferek, Igor Ślusarcz, Mateusz "maniURa" Maniu, BiggyK, Paweł Kuklinski, Małchi Szumichro, Janek Kożuchowski, Modesi Machnicki, Szymon "High Priest" Kurzacy, Bryzak, Bartek G. vel cartman.

<http://pl.php.net>

Na stronie znajdują się wszelkie informacje dotyczące PHP (w tym pełen manual).

<http://pl.php.net>

Strona o Australii, opisy fauny i flory tego kontynentu, ciekawych miejsc (w tym Sydney), oraz poradnik dla chcących wybrać się w ten odsłogi zakątek.

<http://pl.php.net>

Strona o serialu Final Fantasy.

<http://pl.php.net>

Strona o Diablo 2, wydająca ZIN-a.

<http://pl.php.net>





## Idée Fixe

**Idée fixe... Natrętna myśl za-przątająca umysł... Czy zdołasz się od niej uwolnić?**

Andrzej "Zieziór" Wołoszkiewicz  
ziezior@poland.com

**C**zy zdołasz? Nie, na pewno nie - wystarczy, że raz zagrasz z Twojego umysłu zostanie przez idée fixe opanowany. Takie były moje wrażenia po przeczytaniu części podręcznika z podstawowymi zasadami. Jest to polski system osadzony w przeszłości, dokladniej w roku 2045 na ziemiach (przez wszystkim) Polski. Nowoczesne technologie, wiele miasta liczące po kilka milionów mieszkańców - to świat w (niedalekiej) już przyszłości.

Hez to rzeczy się zmienią, nie ma już dużych miast, nie ma małych państw - za to obcy. A może ich nie ma? Wojna z obcymi... Długa wojna, ciężka wojna... Czy udało się wypereć obcych z naszej planety? Świat ten to nie miejsce dla bojących się ryzyka.

Historia świata jest bardzo dobrze pomyślana, wszystkie przedstawione w niej wydarzenia sprawiają takie wrażenie, jakby zdarzyło się to naprawdę. Historia jest podzielona na dwie części: dla wszystkich (zawiera większość ważnych wydarzeń) i dla Ministra Gry (zawierającą WYSZYSTKIE wydarzenia wspaniałe uzupełniające historię podstawową). Jak widać, gracze i zwykli ludzie nie muszą wieǳieć niektórych rzeczy, szczególnie, gdy w grze wiodą dobra państwa lub świata. Jest to bardzo dobre rozwiązanie, gracze po wielu sesjach będą mogli dowiedzieć się niektórych rzeczy - muszą się przecież rozwijać i nie tylko charakterystyki bohaterów, ale także ich wiedza. Już wyobrażam sobie miny graczy, gdy doświadczą się kilku ciekawostek... Ja po przeczytaniu uzupełnionego historii dla ministra gry byłem bardziej zaskoczony, bardzo pozytywnie zaskoczony, co wcale nie oznacza końca, bowiem twórcy przygotowali jeszcze inne niespodzianki. W systemie jest przewidzianych kilka wersji "prawdziwej" historii świata - każdy MG będzie miał z czego wybierać, a gracze prawdopodobnie nigdy nie dowiedzą się, jak to konkretnie jest w tym świecie (co prawda, gdy MG przeczyta te wszystkie wersje, to prawdopodobnie zapomni jak się nazywa...).



Witold Witaszewski  
twórca idée fixe

## CIEKAWOSTKI

### Gildia Wędrowców

Pod adresem <http://gilda.games.net.pl> powinieneś znajdować się nowy serwis o grach RPG. Jest on prowadzony przez Wirtualny Komputer, co już powinno zagwarantować, że znajdziesz tam to, czego szukacie! Serwis dopiero co się rozwija, dlatego poszukujesz nowych ludzi - po więcej informacji zapraszam na stronę.

### Cytadela

Znacie Gospodę Baldur's Gate? Powstał nowy serwis prowadzony przez autora Gospody BG, pod adresem [www.CYTADELA.pl](http://www.CYTADELA.pl) można na nim znaleźć ogrom informacji! Strona posiada bardzo ciekawy design. Polecam!

### Fallout: North Battle?

Chyba wszyscy już grali w Fallouta i Baldur's Gate. A co powiedzielibyście na mieszkańców obu tych gier? Pod koniec grudnia gra powinna znaleźć się w sklepach. Ma to być mieszanka Fallouta osadzona w klimatach fantasy i podobnych do Baldur's Gate. Ciekawie się zapowiada. Ale czy można osadzić akcję Fallouta w świecie fantasy? Oka, jeśli chcesz zobaczyć, jak będzie wyglądała Warszawa w roku 2045 to ten system jest dla was.

[DAGON]



## Przemyslenia

# NOWOCZESNYM BYĆ W DOMU I ZAGRODZIE

*Każdego, kto - z rozmyślem lub przez przypadek - wเดpnął do sklepu z narzędziami, może zdziwić czy nawet zszokować liczbą wymyślnych urządzeń służących do rozmaitych celów. W każdym razie mnie - który wykończył własne mieszkanie za pomocą kielni i młotka z piłą - szokuje. Inna sprawa že do dziś, a minęto od momentu zasiedlenia 20 lat, nie mogę pewnych rzeczy poprawić - tak są wykonane! Ale wracajmy do tematu: w salonach z narzędziami serwuje się i proponuje niemal do każdego gwoździa inny młotek, do każdego wkrętu inny śrubokręt, do każdej farby inny pędzel. Już nie wspomnę o wspomaganiu - o milionach uszczelek, klejów (każdy, oczywiście, do czego innego), opasek, łączników, chwytek, wieszaków.*

Eugeniusz Dębski

**N**iby nic dziwnego - warsztat samochodowy z jednym klubem uniwersalnym nikogo już nie zaspokoii. Od czasu kiedy wysiadłem z malucha, przestałem wozić niezbędny naonczas komplet wszystkich kluczy (11 - 13, 14 - 17 i klucz do świec), ponieważ każdy inny samochód wymaga już tylu kluczy, że nie można ich wozić, jeśli się nie ma combi. Tak więc w warsztacie musi być mnóstwo kluczy, do tego różne diagnostyki-bajery, kable, wpinki, wsuwki, sondy...

Fajnie. Im bardziej wyrafinowana technika, tym wymaga niejnych narzędzi wymaga. I to już na niektórych frontach jest widoczne. Gdy przyszedł ekipa do wymiany wodomierzy, to nie zauważylem, by z teczką powiewał obowiązkowy niegdyś pełen konopi (młodym wyjaśnim - nie maryski do palenia, ale pakiet do uszczelniania). Fachowcy posługiwali się eleganckimi taśmami uszczelniającymi i chromowanymi narzędziami, a nie zasmatami zakupionymi francuzem. Zapytała do niedawna stacja diagnostyczna mojego samochodu od jednego przeglądu do drugiego stała się nowoczesnym obiektem z kołyskami do amortyzatorów, wytrząsaczami przegubów i wykrywaczami luzów. Chyba przestanę tam jeździć.

I tak dalej, jak mawia Vonnegut Jr. Ale w komputerach ciągle jeszcze kluje w oczy działdostwo i przaśna rzeczywistość. Oto staję przed kasą PKP (nie będę reklamował firmy, więc mogę sobie pozwolić na pełny skrót), zamierzam kupić - uwaga! - dwa biletę do Moskwy: jeden relacji Wrocław-Moskwa i z powrotem, drugi - Łódź-Moskwa + powrotny. Do tego mają one być w jednym przedziale, bo niby dla całego mani przez 31 godzin podróży biegać po wagonach, skoro mogę z przyjacielem siedzieć w jednym przedziale i plotkować o znajomych i wiadomościach zza okna. Alisći okazuje się, że na wagon wrocławski nie mogę zarezerwować miejsca dla łódzianina, bo (sic!) sieć komputerowa nie daje takiej możliwości. Pani z okienka wyjaśnia: "Ci z Łodzi jadą w łódzkich wagonach, a ja pana nie mogę wsadzić do łódzkiego, bo pan wsiada we Wrocławiu, a tego kolegi nie mogę wsadzić do wrocławskiego, bo on wsiada w Łodzi, a komputer nie chce przyjąć rezerwacji od Łodzi na wagon od Wrocławia!"

Czy da się to zrozumieć? Zaczynam coś mamrotać, nawet posuwam się do pomysłu zakupu dwóch biletów od Wrocławia. Pani w oknie nagle wali się płakko dłonią w czoło i woła: "Zaraz! Mam gdzieś ścieżkę, może CO oszukać!" Wyciąga skądsi kapownik i po chwili odkrywa jakieś "kody", które pozwalają "oszukać" komputer! Udaże się. Pojedziemy od Łodzi razem w jednym przedziale. "Ale z powrotem od Moskwy to już się nie da w jednym wagonie!", mówi sprytna pani z okienka, po czym jeszcze wpatruje się w kapownik z oślimi uszami i nagle mówi: "A może się uda?"... Udaże się. Wracamy też razem. Udało się oszukać komputer!

Wyszło, że pekapowski komputer to jakaś zaczajona w kazamatach pod dworcem Wrocław Główny bestia, która czasem przykima i wtedy z zaskoczeniem daje się ją oszukać. Pani w okienku nie wykazała się wiedzą, kompetencją i fachowymi umiejętnościami, tylko sprytem! No to są ciekie jaja!

Tylko tak dalej. Czekam, aż na stacji benzynowej ktoś mi powie, że udało się oszukać komputer i



skakała od pytania do odpowiedzi, na początek akapitu i na jego koniec: "A pewnie, że byłoby lepiej! Ale jak mam to zrobić?".

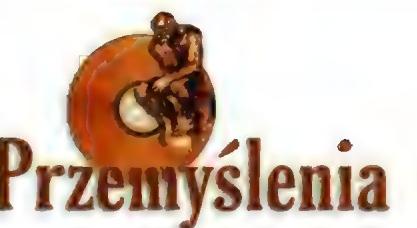
No to siadam i dumny z własnej wiedzy ukradłam jej własny szablon: bezszeryfowa czcionka (szeryfowe to "absolutną demode") i buractwo, odpowiednia do wzroku wiekoś czcionki, ekran wypełniony od krawędzi do krawędzi, sprawdzanie pisowni (bo, co by nie mówić, pomaga w walce z literówkami) i usunięte wszystkie przesuwawki.

- O! - powiadam. - A do drukowania możesz to sobie wszystko pozmieniać. - A po co? Przecież nie daję papieru, tylko przesyłam tekst albo podsuwam dyskietkę. - No to tym bardziej - dlaczego miały takie durne ustawienia? - A bo nie wiedziałam, że mogą być inne. U nas tak wszyscy mają...

Gratuluję. To tak, jakby kupić sobie mikser z kilkudziesięcioma przystawkami, a korzystać tylko z młynka do kawy, ucierając ciasto ręcznie, a kartofle na placki trąc na tarce ręcznie. To jakby nabyć ciągnik z tuzinem przystawek, ale używać tylko pfluga, a bronowania i siewu dokonywać przy pomocy wprzegiętych w jarzmo żony i synowej. To - posuwając się w absurdach jeszcze dalej - jakbym kupił sobie volvo i wyfłączył mu wtrysk, poduszki, katalizator, radiopeleng, napinacze pasów, immobilizer i odtwarzacz CD, bo się na tym nie znam i nigdy wcześniej z tych szpejów nie korzystałem. To wbijanie tytanowych gwoździ otaczaniem, to...

Ach, słów szkoda!

Ludzie, korzystajcie z oferowanych ułatwień. Ułatwiajcie sobie życie! Bądźcie profesjonalni! Pardon, koncząc mi się miejsce na ekranie. To i ja kończę. Nie będę zmieniał ustawień, bo...



# HALO! CZY LECI Z NAMI PILOT

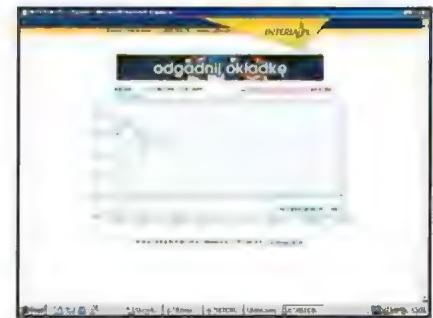
## CZYLI MIAJDŻĄCE SPOTKANIA TRZECIEGO STOPNIA Z INTERNETEM

*Propaganda sukcesu się nie sprawdziła, inwestorzy się zawiedli, a krach przyszedł niespodziewanie. Niektórzy z nas myśleli, że Internet stał się Nowym Pograniczem, a ludzie w nim działający "frontierami", którzy na podobieństwo Dzikiego Zachodu zasiedlają nowe nieznane przestrzenie. Przygoda i spekulacja zakończyła się wcześniej niż zakładano. Dlaczego tak się stało, spróbuję odpowiedzieć w tym felietonie.*

Ex-Frontier - dzisiaj Neo Czartyści? :-), Jacek Gadzinowski, jacekg@opm.pl

### A było tak pięknie...

Ostatnie lata ostatniej dekady dwudziestego wieku przyniosły doskonałą koniunkturę w całym gospodarstwie. Inwestorzy i mniej świadomie ludzie zauważali się wizją gospodarczego perpetuum mobile, które miało doprowadzić do nieustannej dobrej passy. Na poczekaniu powstawały bzdury, w myśl których wartość danego przedsięwzięcia (na ogół internetowego) mierzona była nie w zyskach, ale w wygenerowanych stratach. Nie liczył się kapitał ludzki czy rzeczowy, ale magiczne słowo INTERNET, które miało się stać przepustką do lepszego, dostatniego jutra. Było ono przez pewien czas na tyle popularne, że sam jego dźwięk przyprawiał o szaleństwo najrozsądniejszych, a wielkie banki i



fundusze inwestycyjne hojnie "topiły" miliardy dolarów w dziwnych przedsięwzięciach.

### Jak zarobić miliard?

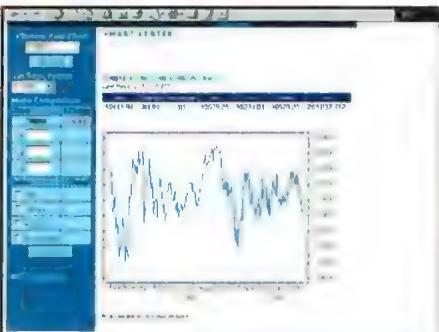
To, co się działo w roku 1999 i 2000, mogło przypominać o palpitacji serca. Trzeźwo myślący ludzie zagubili się, a na ich miejscu przyszły róźnej maści cwaniaczkowie i hochszaplerzy, którzy zwiastowali kosmiczny interes. Wydarzyły "wymyślać" np. sprzedaż lekarstw lub butów jakiejś firmy przez Internet, by kurs jej akcji urosł o tysiąc lub więcej procent w ciągu jednego miesiąca! Jak grzyby po deszczu zaczęły powstawać wirtualne domy maklerskie i banki, które poza "modnym" tematem działalności nie potrafili swoim klientom nic zapropono-

wać. To samo miało miejsce w dziedzinie elektronicznej rozrywki, mimo że Internet nie był wtedy jeszcze tak rozwiniętym medium. Ilość stron o grach, rozrywce z tym związanej i grach sieciowych stała się irracjonalna. Stron i witryn zrobiło się nagle wiele, ale, jak to często bywa, ilość nie poszła w jakości. Nowe przedsięwzięcia nie potrafiły zaoferować złaknionym czytelnikom - internautom rzetelnych informacji na czas. Próbowały temu zaradzić, szukając "contentu" z mediów tradycyjnych, lecz nie przyniosło to oczekiwanych skutków. "Zakup materiałów" często odbywał się bez zgody autorów, a ci często byli skłonni wszczęć procedury roszczeniowe w sądach. Okazało się, że Internet nie jest Dzikim Zachodem i tu też zaczynały powoli obowiązywać pewne regulacje prawne. Bo przecież nie istnieje w prawie pojęcie "teksty opuszczone", które pozwala na korzystanie z cudzych dokonań bez zgody ich autorów.

### Masa krytyczna

Gdy kursy akcji osiągały szczyty na giełdzie Nasdaq, w Polsce internetowa gorączka była w toku... Kolejni ludzie, kolejne pieniądze i przedsięwzięcia szukały ujścia w Internecie.

Poz szumnymi deklaracjami na temat miliardowych wydatków, z dawno optymizmu nic zostało. Kolejne miesiące wydatków, stabość infrastruktury telekomunikacyjnej oraz mentalność Polaków wystawiły na



Następną możliwość przejęcia dot comu jest wejście na giełdę i otuma-

próbę odpornościową wszystkie przedsięwzięcia. Lecz nikt większy nie pękał, każdy czekał na to, co zrobi konkurencja. Ktoś się reklamował? Za miesiąc inny portal czy strona topała miliony złotych w bezsensownej reklamie. Reklamowano strony, które nie proponowały nic poza szczerą zawartością. Zapowiedzi portali drugiej i trzeciej generacji stały się karykaturą polskiego rynku internetowego. Zatrudnianie znanych pitkarzy, piosenkarzy czy zblazonowanych gwiazd show biznesu i mediów było swoistą "burzą w szklance wody". Ekonomia, na całe szczęście, powoli wystawiała cenzurkę takim przedsięwzięciom.

### Kto silny i twardy - przetrwa

Jednak mimo tak niesprzyjającej sytuacji nie wszystkie przedsięwzięcia internetowe skazane są na upadek. Kto zatem przetrwa? Na pewno te podmioty, które mają bardzo dobre układy z medium, a wręcz są ich częścią. Dzisiaj już nie wystarczy inwestor z branży telekomunikacyjnej, lepszą "partią" stają się tradycyjne media, których potęga poparta jest renomą zdobyta w realnym świecie. Wtedy pozykiwanie wiadomości, ich aktualność oraz częstotliwość może przyciągnąć internautów. Jeśli do tego są one atrakcyjne podane, a wszystko jest rozsądnie prowadzone finansowo, można być spokojnym o przyszłość. Przetrwają także przedsięwzięcia samodzielne, które działają na zasadzie:

"wydam tyle - ile mam do dyspozycji". Może nie będą one szumne i widoczne, może nie będą błyszczeć - ale to one właśnie przetrwają i wydają umoczone z obecnego kryzysu. Dodatkowym atutem może być, paradośnie, brak "gwiazd", które zazwyczaj życzą sobie horengkapowych stawek za "ruszenie palcem". Teraz, jak nigdy, Internet zaczyna być pojmonowany jako normalne pole działalności gospodarczej.

### Akcja "Oczyszczanie"

Ale zanim to nastąpi, czeka nas jeszcze fala rozczarowań, bolesnych zawodów i spektakularnych upadków. Ostatnie tygodnie przyniosły fale wi-

domości o upadku lub zmianie działalności przez znane serwisy, portale czy sklepy internetowe. Nawet potęga takich gigantów jak Yahoo czy Amazon jest iluzoryczna. W naszej branży - gier komputerowych, też miały miejsce spekulacje, aż w końcu się one potwierdziły - znane site'y kończą działalność. A w Polsce? Na razie wszyscy działają na zasadzie "zacięniętych zębów". Ale już niedługo, bo komornik puka do drzwi... niektórych. Kredyty się kończą, a złudna potęga się chwieje. Nie ma miejsca dla rozdrobnionej działalności, albo reforma - albo śmierć. Nie od dzisiaj wiadomo, że rynek jest skonstruowany, że nie lubi zbytniego rozprzestrzenia. Miejsca starczy dla może trzech podmiotów, reszta musi zadowolić się swoją niższą, gdzie będzie mogła co najwyżej egzystować.

### Dlaczego jest tak źle, skoro było tak dobrze

Powyższe pytanie już samo w sobie dyktuje odpowiedź: bo było zbyt dobrze. Wielu ludzi, pasjonatów nowej technologii, zbyt szybko uwierzyło i nadal wierzy w "nieograniczone niczym możliwości", które niesie ze sobą Internet. Ale nie rozumieją oni, że poza miłością do kodu html czy wiedzy w danej dziedzinie, trzeba z czegoś samemu żyć, utrzymać rodzinę, współpracowników czy infrastrukturę. Jakoś niektórzy zapominają o czymś takim jak pieniądz. Prozeczytanie nie pozwala o tym zapomnieć, a twierdzenie, że "jakoś to będzie", jest najbardziej błędne.

### Nauczka na przyszłość - czy aby naprawdę?

Sią zego wydarzyła się w ostatnich miesiącach za sprawą Internetu. Ale czy to słowo stanie się synonimem szemranych interesów i hochszaplerstwa? Pewnie tak może być do czasu, gdy będą znajdować się naiwni, którzy uwierzą w cudowne maszynki do "robienia pieniędzy". Dzięki takim ludziom zorganizowana przeszepcość (w USA) mogła pracować swoje pieniądze w majestacie prawa, wymyślając jakieś wirtualne przedsięwzięcia. Innym przykładem były portale internetowe budowane na zasadzie sekty religijnej czy też piramidy finansowej. Zdawało się, że całkiem poważne i zdrowe przedsięwzięcia dawały się złożyć i dołączają do takich interesów. Stało się to także w Polsce. Ale, jak widać, akcja "zrób se klona" przerodziła się w "zrób se bankruta". Rzeczywistość potrafi być sprawiedliwa, a ekonomia wystawia prawdziwe rachunki. Perpetuum mobile, jak się okazuje, nie spełnia swojego założenia... Już tylko tygodnie później nas od zwalenia się tego domku z kart. Za nim pojedą dalsze, a wtedy biada tym, którzy dali się związać. Kara będzie adekwatna do czynu :-).

### TP SA - zbawca czy dręczyciel?

Nasza infrastruktura telekomunikacyjna nie należy do najlepszych, a ceny za połączenia sięgają tych najwyższych na świecie. Nasz kochany, jedynie słuszny i mściwie panujący operator telekomunikacyjny prowadzi politykę swojej rozbudowy drogą podwyżek i dzięki dorabianiu się na połączeniach lokalnych (także - a

**Psy miesiąca:**

- Big Stick w akcji!
- Internet - nowy świat - Internetowy Olbrzym
- 100 dni. Co z tego wyniknie... wirtualne czy realne?
- Telekom Project Chryzantema. To nie bezpieczne koniec
- Yes, czy Internet jest dla naszych dzieci i rodzinny?
- Akcja 2001 na telefonie i w sieciach mobilnych
- Ahoj, to już koniec! -
- Darago! Breźniew - upadek czy stagnacja?
- Czas na zmiany - z dyslekcią do mediów

**Akcja "Oczyszczanie"**

Ale zanim to nastąpi, czeka nas jeszcze fala rozczarowań, bolesnych zawodów i spektakularnych upadków. Ostatnie tygodnie przyniosły fale wi-

może przede wszystkim - za Internet). Czy gdzie indziej na świecie istnieje eufemizm: "darmowy numer postępowy"? Nie, ale pozwala to grać dobrym grymas i kreatora rozwoju polskiej gospodarki. Zamiast uwolnić sztywno trzymane stawki telekomunikacyjne, blokuje się konkurencję, sabotuje powstawanie nowych sieci. Do tego używa się polityków jako marionetek do przedłużania "okresu ochronnego" w deregulacji rynku. Jakby do tego pół roku trwał żenujący spektakl rozgrywki z cyklu "która kupi TP SA"? Gdy w końcu do tego dochodzi, okazuje się, że z kieszeni podatników i korzystających z usług TP SA będą sponsorowane zabawy polityków czy też kolejna kampania wyborcza.

Pamiętacie słynny przetarg na nową telefonię komórkową? Tak, najpierw zniechęcono konkurentów wysokimi stawkami - po czym przydzielono trzem operatorom nowe częstotliwości. Zaiste, jest to wielki progres i szansa na odpolitycznienie gospodarki. Gdy wszędzie wokół podatki gniebą gospodarkę i rośnie koszt pracy - Internet mógłby przyczynić się do nowego, prawdziwego rozwoju gospodarczego...

Teraz TP SA chodzi w glorii, tylko czekać momentu, kiedy mianuje się ona zbawcą gospodarki... ponieważ zabiła cały ruch internetowy gospodarki. A skoro wszędzie ten sektor przyczynia się do recession, to może u nas - skoro go nie ma - gospodarka oparta na surowcach i rolnictwie przeżyje nowy renesans? Zaiste karkotomny jest to pogląd :-).

### Stara gospodarka + Internet = Rozwój

Dzięki Internetowi nikt, poza wszystkimi starszymi przemysłami, nie odnosił większych korzyści. Za sprawą Internetu spadły koszty logistyki, usprawnił się przepływ informacji w firmach. Pozwoliło to na wydzielenie pewnych działów z firm i powstanie sieci kooperantów. Mniejsze stało się wydajniejsze, a co za tym idzie - bardziej ekonomiczne. Zanim Internet będzie miał swoją "drugą szansę", będziemy mogli zobaczyć ciekawe przypadki, kiedy to firmy odchudzane i odprasowane będą przezywać swoją drugą młodość. Także te, które jakiś czas temu zbytnio zawiertyły nowej gospodarce. Ciekawym przykładem może być znakomita kondycja niektórych producentów czy też dystrybutorów w branży elektronicznej rozrywki. Z chwilą gdy wybuchły oni przedsięwzięcia internetowe "za burzę", kursy ich akcji zaczęły szybko w górę. Czyżby przestała działać słynna już maksyma: "bo Internet"?

### Nauczka na przyszłość - czy aby naprawdę?

Sią zego wydarzyła się w ostatnich miesiącach za sprawą Internetu. Ale czy to słowo stanie się synonimem szemranych interesów i hochszaplerstwa? Pewnie tak może być do czasu, gdy będą znajdować się naiwni, którzy uwierzą w cudowne maszynki do "robienia pieniędzy". Dzięki takim ludziom zorganizowana przeszepcość (w USA) mogła pracować swoje pieniądze w majestacie prawa, wymyślając jakieś wirtualne przedsięwzięcia. Innym przykładem były portale internetowe budowane na zasadzie sekty religijnej czy też piramidy finansowej. Zdawało się, że całkiem poważne i zdrowe przedsięwzięcia dawały się złożyć i dołączają do takich interesów. Stało się to także w Polsce. Ale, jak widać, akcja "zrób se klona" przerodziła się w "zrób se bankruta". Rzeczywistość potrafi być sprawiedliwa, a ekonomia wystawia prawdziwe rachunki. Perpetuum mobile, jak się okazuje, nie spełnia swojego założenia... Już tylko tygodnie później nas od zwalenia się tego domku z kart. Za nim pojedą dalsze, a wtedy biada tym, którzy dali się związać. Kara będzie adekwatna do czynu :-).

### Droga do Eldorado

Kończąc ten artykuł, mogę tylko prosić, byście byli bardziej ostrożni w pojmowaniu Internetu. Nie dajcie się nabierać na "wspaniałe" możliwości zarobku, darmowe pieniądze czy też pracę za grubie miliony. Internet to taka sama dziedzina jak normalna gospodarka i ty ko prawdziwią pracę u podstaw można wiele osiągnąć. Kto twierdzi inaczej, jest zwykłym oszołomieniem!

Z drugiej strony, nie mogę zrażać do Internetu, ponieważ może on się stać szansą dla niektórych. Jednakże najpierw przeliczcie swoje zasoby i siły, zanim rozpoczęcie nowe przedsięwzięcie. Jeśli nie jesteście w stanie sami mu podołać, poszukajcie podobnych sobie pasjonatów i wtedy działać razem. Tylko musicie mieć świadomość, że Internet ciekają przynajmniej dwa bardzo chude lata. Kto je przetrwa, może kiedyś osiągnąć realny sukces!

*Wydawnictwo FNET oraz re(d)akcja CD-Action nie ponoszą odpowiedzialności za poglądy i opinie zawarte w powyższym felietonie.*

*Disclaimer: Jacek Gadzinowski zastrzega sobie, że wszelkie wyrażane opinie są tylko i wyłącznie jego prywatnymi przemyśleniami i nie mają nic wspólnego z firmami, z którymi współpracuje.*

**WIRTUALNE IMPERIUM GIER**



- największa baza RECENTJI
- najświeższe ZAPOWIEDZI

### gorące NOWINKI z Polski i świata

### profesjonalne TESTY SPRZĘTU

### tony TIPS & TRICKS

### najobszerniejsze SOLUCJE i PORADNIKI

### codzienny UPDATE

### najwięcej KONKURSÓW



**INTRUDER ALERT GRAPHIC**

# THE CORUSCANT GLOBE

## W LUDZIE OM ZDOLNOŚCI

# Narodziny złota

Hrabia Wiaderny jechał swoją odrzutową furmanką. Pojazd zaprzężony był w bliżnice kucyki. Jeden nażywał się Jon, a drugi Endzajm. Pochodziły ze specjalistycznej hodowli, gdzieś na peryferiach folwarku. Pojawiało się ich tam rokrocznie tyle, że wyczerpano już wszelkie normalne imiona i zaczęto nadawać kucykom bardziej niezwykłe nazwy. Sama furmanka została nazwana przez właściciela fajtem, gdyż przy każdym wiekszym kamieniu robila "fajt" i przewracała się. Hrabia Wiaderny dowiedział się o tym fakcie niestety dopiero po zakupie pojazdu. Podczas każdej podróży nieustannie ladował w blocie i kałużach. Dlatego przed wyjazdem zakładał na siebie długi przeciwdeszczowy płaszcz, kask motocyklowy z ochraniaczami na twarz, jakich używają zużlowcy, oraz gumofilce. Zanim dojechał do miasta czy na targowisko, zawsze zdążył wyładować kilka razy w kałużach, przez co jego strój był cały czarny od błota. Ponieważ otoczało też otwory w ochraniaku na twarzy, oddech hrabiego był świszący i chrapliwy. Dzieciarnia biegąca w mieście za furmanką, kpiąc sobie z jego tytułu, nazywała go "czarnym lordem".

Tym razem jechał do ratusza pogadać o miejskim wysypisku zwanym "gniazdem śmierci". Był to duży wąwoz, do którego Juwore z miasta wrzucił nieczystości. Kiedyś podobno było to gniazdo smoka Krajta. Stąd się wzrosła nazwa wysypiska. Problemem były wylgajające się tam nietoperze. Atakowały one bydło i owce hrabiego. Nietoperze w tym rejonie zwano potocznie "nockami", a ponieważ te z "gniazda śmierci" miały sezon wylegowy w maju, nazywano je "majnockami". Hrabia chciał, aby senatorowie miejscy usunęli wysypisko albo chociaż wysiąli tówców głow do jego oczyszczenia. Tówcami nazywano myśliwych z dzikiej północy, kapali oni wszelką zwierzęnię, której potem obcinali głowy. Ponieważ ludzi północne nie знаły pieniędzy, głowy zwierząt służyły jako środek płatniczy.

Hrabia wiedział, że będzie miał ciężkie przejście z senatorami, którym przewodził rządzący twardą ręką senator Jan zwany Palpantem. Przeważna dorobiła się ze względem na uczułenie na dym. Gdy widział pałacza w pobliżu, wskazywał mu jakiś odległy punkt na horyzoncie i mówił "Pal pan tam". Senat nie lubi wydatków, które mogły uszczęśliwić kiesę przeznaczoną na pensje i premie dla jego członków. Gdy hrabia tak jechał i rozmyślał, drogę zajęła mu banda wyrostków na X-Wingach. Pojazdy te były przerobionymi motocyklami, które ze wzgledu na charakterystyczny dźwięk sprężarek nazywano wigrami. Ponieważ te, którymi posuwała się młodociana banda, były nieznanego pochodzenia, otrzymały literkę X w nazwie. Hrabia znał całą grupę. Słychać o nich było w całej okolicy. Przewodzili im Lukasz Niebochód, Wesoły Antyle oraz Duża Zepsuta Latarka. Prawdziwe ich miana zginęły w pomarańczowych dżunglach. Zajmowały się napadaniem klientów do pobliskiej jajłodajni, gdzie serwowały egzotyczną potrawę zwaneą pizza. Jej właściciel Jabba Hutt sporo im za to płacił.



da, były nieznanego pochodzenia, otrzymały literkę X w nazwie. Hrabia znał całą grupę. Słychać o nich było w całej okolicy. Przewodzili im Lukasz Niebochód, Wesoły Antyle oraz Duża Zepsuta Latarka. Prawdziwe ich miana zginęły w pomarańczowych dżunglach. Zajmowały się napadaniem klientów do pobliskiej jajłodajni, gdzie serwowały egzotyczną potrawę zwaneą pizza. Jej właściciel Jabba Hutt sporo im za to płacił.

"No co, dziadku, nie jesteś może głodny?", zaczął zaciszonym tonem Lukasz. "Raczej nie", odpowiedział hrabia. Lukasz wyciągnął zza pazuchy kij bejsbolowy i przywrócił nim w formie furmanki. Po czym z kieszonki wyjął pognitcioną kolorową ulotkę z nagłówkiem "Pizza Fantazja" i pokazał ją hrabiemu. "Trzeba mieć fantazję i pieniądze, synku", odrzekł hrabia i pokazał mu puste połoski kieszonki. "Skoro nie masz fors, a, ja sam stwierdziłeś, trzeba mieć fantazję, to i tak z nami pojedziesz, zjesz pizzę, a zapłacisz furmanką, frajerze", odrzekł Lukasz i so-

czyście splunął na bok. Ponieważ utrała bydła i tak mocno nadzarpnęła majtek hrabiego, zdecydował, że nie odda furmanki dobrowolnie. Za pazuchy wyciągnął miecz. Ostrze w blasku zachodzącego słońca zaśniało na czerwono. Lukasz odrzucił kij i też wyciągnął miecz. Ostrze w blasku wschodzącego drugiego słońca zaśniało na niebiesko. Przeciwnicy chwycili oburząc za ostrza i zaczęli puszczać sobie nimi po oczach kolorowe "zajęczki".

Walka była coraz bardziej zajadła, "zajęczki" coraz jaśniejsze. Lukasz Niebochód zaczął się cofać. Dostępny, nie zauważał stojącej za nim skrzynki transformatorowej. Po chwili jego ciało spowijały błękitne błyśkawice wyładowaną. Banda, widząc los swego przywodcy, czymchnęła jak niepiesza. Hrabia spojrzał na pocerniałe trucioło, potem na swój czarny ubiocony strój, uśmiechnął się złowieszczko i rzekł ironicznie: "Widzimy po ciemniej stronie, synu". Wiaderny spokojnie do furmanki i kontynuował drogę do miasta. Po drodze minął wioskowego gąbka, co 3 po trzy gadał i chodził ubrany w chochol stomy, kłócącego się z miejskim geodetą nikczemnego wzrostu, który rozdzielił ziemię pałszczyźnianą (artu, dua tam). Pogodzić ich próbowała czujny baca. Baca był stłuszczonego wzrostu, aczkolwiek nadmiernie owłosiony. Cały spór toczył się wokół tego, czy lepszym piłkarzem jest Han z klubu Sokoł, czy Solo z klubu Millennium. Ponieważ hrabia doskonale wiedziała, że takie dyskusje nie wnoszą nic nowego, a tylko są najczęstszą przyczyną wioskowych bójek, zdecydowała, że oddali się dyskretnie. Zwłaszcza że, jak słyszał, mediacje czujnego bacy zwykle kończyły się ocieraniem koncyn dyskutantów. A jak baca się rozpuścił, to i przygodni gapi mogli stracić to i owo.

W końcu, po nuzającej podróży hrabia dotarł do miasta. Przed udaniem się do ratusza zdecydował, że pokrępi się w pobliskiej kantynie. W środku panował zgietł niesamowity. Pełne dynu, smrodu, panujący półmrok i jakiś nudny zespół jazzowy sprawiały, że był to najatrakcyjniejszy lokal w okolicy. Ponieważ hrabia był abstynentem, zamówił szklankę mleka. Gdy ją dostał, wypiął do środka proszek na świdzenie (miał uczułenie na skórze od blota), co zmieniło zabarwienie płynu na niebieskie. Już miał wypić napój, gdy ktoś poklepał go po ramieniu. Wiaderny odwrócił się i ujrzał niskiego faceta z wytrzeszczem przekrwionych

oczu i spuchniętymi wargami jak od użęgnięcia. "Wyskakuj ze szmalu, facet!", rzuciło indywidualno. Hrabia chwilę się zastanawiał, skąd zna fację pytającego. No tak, przypominał sobie, przecież to mors Ziętek, pseudo Won Ty Babo, jako że każą małżonkę przedzej czy później wyrzucał z domu. Niedawno uciekł z psychiatryką, a listy gończe za nim były rozwieszane również w majątku Wiadernego. Napisano w nich, że pacjent jest bardzo groźny i żeby mu się nie sprzeciwiać. Hrabia pośluszył się i skoczył do ukrytej sakiewki, gdy w lokalu rozległ się głośny okrzyk: "Tu cię mam!". To w drzwiach ukazał się dr Evaran. Ordynator psychiatryka, z którego uciekł mors Ziętek. Towarzyszyły mu dwóch dużych facetów w plastikowych zbrojach i z ponarażonymi narządnikami pielegniarzy. Zręczni zapakowali pacjenta w kaftan. No, może nie całkiem rzecznie, bo przy okazji uwalił mu rękę, ale na tem fakt już nikt nie zwrócił uwagi. Hrabia po całym tym zajściu spokojnie wziął mleko i ustawił przy stole w kąciku. Nie minęła chwila, gdy przyszedł się do niego podejrzany typek o niezdrowym, zielonkawym odcieniu cery. "Widzimy, jestem zgreido", krótko się przedstawił. "Ja mleć fajny towar do sprzedawać", zaczął. Hrabia udawał brak zainteresowania, aby zniechęcić przypadkowego handlarza. Ale ten - niezrażony - ciągnął. "Proszę spywać, jaki ja mieć fajne zegarka". Po czym wyciągnął tanią, błyszczącą cyferkami i diodkami, tajwańską podróbkę zegarków firmy Korellia. "To najnowszy produkt, światowa klasa", zachwalał. Wiaderny popiął mleko i zwrócił się. "Patrzec pan, model ORI ze znanej serii Ken OR". A potem widać, że hrabia go nie przegania, rozmajkotał się na całego, zachwalał swój towar. Po paru minutach Wiaderny miał dosyć. Zawołał kelnera i poprosił o drinka dla Zgreda. Chwilę później szklanka stała na stole. Hrabia wykrzyknął: "Popatrz, jakie łaski!", wskazując na stojące przy barze siostry bliźniaczki, ubrane w podobne tuniki. A gdy handlarz się obrócił we wskazanym kierunku, szybko wrzucił mu do szklanki środek rzeczywizacyjny. Po zlustrowaniu siostr Zgreda wrócił do zachwalania towaru, jednocześnie popijając drinka. Nie minęła minuta, gdy zrobił się jeszcze bardziej zielony, złapał się za brzuch i polecił w stronę rzwi z charakterystycznym serduszkiem. Nie zdał się. Ponieważ atmosfera lokalu stała się zbyt ciężka nawet dla zaprawionych walców, Wiaderny udał się do wyjścia, rzucając po drodze monetę barmanowi, z komentarzem: "Przepraszam za bałagan".

Wiaderny zauważył, że z lokalu wyraczały za nim obrośnięty w tłuszcz bobas. Był to najstraszniejszy dzidzio galaktyki - Tłusty Bobus. Przez to, że był mały, a poza tym nikt nie zwracał uwagi na dzieci, był w stanie niepostrzeżenie podkraść się do każdego. Musiał tylko regularnie zmieniać plechę, aby nie zostać zbyt wcześnie wyciągnięty przez tyciągnego. Tłusty Bobus miał kontrakt na Wiadernego. Jabba Hutt zezłoszczył się po tym, jak hrabia pokonał Lukasza, i postanowił go ukarać. Dawał najlepszych żowców i wyznaczył nagrodę za głowę Wiadernego. Bobus jako najlepszy w swojej profesji pierwszy wypłacił ofiarę. Postanowił zwabić ją do zaułka i tam wyköcić. Wiaderny kroczył spokojnie kierunkiem ratusza, gdy w jednej z bocznych uliczek zauważył kolorowy przedmiot leżący na bruku. Zaciekał się, podszedł bliżej. Serce zabiło mu mocno. Tak, to poszukiwany od dawna przez niego żeton TAZO z unikalnym 153 Pokemonelem. Kreszcie będzie miał pełną kolekcję. Gdy skrył się, aby go podnieść, żeton odsunął się. Hrabia przyjrzał się dwóm. Ktoś tu używał Mocy. Spojrzał jeszcze raz. Teraz copiero zauważył przywiązaną do Tazego cieniutką żywkę marki MDC. Skoczył do przodu, chcąc przygnieść krążek butami. Ale żartowniś miał lepszy refelek-

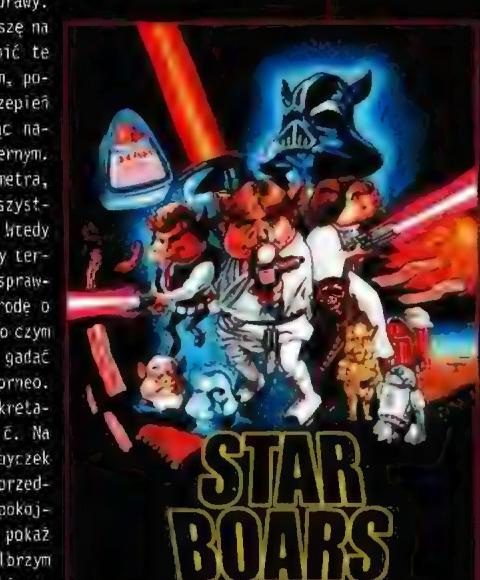
ski. Groza narastała. Powoli uniósł grzechotkę. "Bobuś!!!", nagły krzyk wstrząsnął ciszą zaułka. "Mamusia?", zapytał zdziwiony bobas. "Ile razy mam ci powtarzać, żebyś nie wylaził z wózka, gdy jestem w sklepie", księżniczka była ukurzona nie na żarty. "Księżniczka" to było jej pseudo w Światku dolinianskim. Była najzdolniejszym złodziejem kieszonkowym w okolicy. "Ale mania, ja tylko...", zaczął Bobuś. "Nie ma żadnego ale", kategoryczny tonem stwierdziła księżniczka. Po czym chwyciła nała, przełożyła przez kolano i wymierzyła sprawiedliwość.

Ponieważ robiła to dosyć często, Bobuś w myślach nazywał ją "Leja". Gdy hrabia ocknął się w zaułku, zauważył, że już sam. Zdecydował, że za dużo czasu już zmarnował i musi w końcu porozmawiać z senatorami. Pewnym krokiem udał się w stronę ratusza. Dotarł tam po paru minutach. Skierował swoje kroki do sali posiedzeń, ale w przedśrodku zatrzymał go sekretarz. Niejakiego Lando Karbonawy. "Pan sobie życzy?", zapytał grzecznie. "Porozmawiać z senatem", krótko odpowiedział Wiaderny. "Aha, rozumiem", mruknął sekretarz. "A był pan umówiony?", zadał kolejne pytanie. "Nie, ale sprawę jest piękna", hrabia zaczynał się niecierpliwicie.

Ponieważ robiła to dosyć często, Bobuś w myślach nazywał ją "Leja". Gdy hrabia ocknął się w zaułku, zauważył, że już sam. Zdecydował, że za dużo czasu już zmarnował i musi w końcu porozmawiać z senatorami. Pewnym krokiem udał się w stronę ratusza. Dotarł tam po paru minutach. Skierował swoje kroki do sali posiedzeń, ale w przedśrodku zatrzymał go sekretarz. Niejakiego Lando Karbonawy. "Pan sobie życzy?", zapytał grzecznie. "Porozmawiać z senatem", krótko odpowiedział Wiaderny. "Aha, rozumiem", mruknął sekretarz. "A był pan umówiony?", zadał kolejne pytanie. "Nie, ale sprawę jest piękna", hrabia zaczynał się niecierpliwicie. "No wle pan, my tu mamy same oillne sprawy. Ale nie na problemu, zaraz pana zapiszę na termin. Proszę tylko jeszcze wypełnić te dwie podania, tu drucze z życiorem, potwierdzenie zameldowania, dowód szczepień ochronnych...". Urzędnik wymieniając nazwy dokumentów, kładł ją przed Wiadernym. Gdy stos papierów już urósł na pół metra, sekretarz dodał: "A jak pan już je wszystkie wypełni, to proszę je przynieść. Wtedy zarejestruję pana na najbliższy wstępny termin, czyli to będzie, hmhm, niech sprawdzi, a jest, za 9 lat, 54 dni, w środę o 22:15. Dziękuję, do widzenia panu". Po czym odwrócił się od hrabiego i zaczął gadać przez telefon z jakimś kumplem z Borneo. Wszelkie Wiaderny rzucił się na sekretarza. A w zasadzie chciał się rzucić. Na jego drodze bowiem pojawiły się tysiące byczek z grubym karkiem. "Pan pozwoli, że przedstawię, to komot, mój ochroniarz", spokojnie oświadczył sekretarz. "Komot pokazać panu wyjście", dodał z uśmiechem. Olbrzym również z uśmiechem wyprowadził hrabiego. Na odchodnym dodał tylko: "Hasta la vista, hejbi".

Gdy Wiaderny skończył się już zbierać upadki z bardzo długich schodów ratusza, odwrócił się i pogroził budynkowi pięścią. Zdecydował, że jak senat nie chce, to sam się zajmie ta sprawą. Zgodnie z prawem lub nie. Po powrocie do domu kazał skonstruować kowalowi miotacz ognia. Z tak przygotowanym urządzeniem udał się na wysypisko, gdzie przystąpił do wypalania gniazd "majnocków". Pełni chciał, że pod warstwą gnizących odpadów zebrała się spora ilość metanu. Miotacz ognia spowodował olbrzymi wybuch. Piasek przeciwdeszczowy z grubą warstwą błota wprowadził uchronił hrabiego od śmierci, ale jednocześnie zestrącił się w skorupę. Tak powstała znana czarna zbroja, której Wiaderny nie mógł już potem zdjąć bez narażania życia. Ogień wytrawił też z niego resztki uczuć i litości. Tak oto narodziło się znane w całej galaktyce osobistość zła - Darth Vader.

Poniższy tekst został przepisany ze starego zeszytu szkolnego znalezionej na strychu jednej z wrocławskich kamienic. Badania izotopu węgla wykazały, że papier pochodzi z drugiej połowy lat pięćdziesiątych. Zgodnie z informacjami zawartymi na okładce i w notatkach, zeszyt należał do 9-letniego Jurka Lukasa.



## Część I Mleczne Widmo



# SCENA

O czym będzie? Pomyślimy... co od lat tworzyło, zresztą dalej tworzy niepowtarzalny, urzekający i wręcz namacalny na każdym kroku klimat Sceny komputerowej? Snail mail, oczywiście! A teraz dużo osób twierdzi, że snail niby pada... Co jest?! Snail to nieodłączna część Sceny, bez kopert, fakowanych stampów, delayów :), leter formów, to już nie będzie to samo... E-mail? Klimat tej formy korespondencji jest dosłownie powalający i moim skromnym zdaniem taki coś jak e-mail nie ma prawa zaszkodzić wspaniałej - może trochę wyidealizowanej - ale zawsze wspaniałej reputacji snaila. Przecież e-maile są bez duszy, zwykłe krótsze niż największe shorty w snailu, w ogóle bez żadnego wyrazu... A snail? Cóż tu można powiedzieć, przecież każdy wie, jak to było... Każdy dostat swoego pierwszego letki, każdy przeżył już swój pierwszy fake, dostat leter forma itd., ale nie wiadomo, czemu dużo ludzi rezygnuje ze snaila na rzecz surowego, kompletnie pozbawionego oryginalnego klimatu e-maila... No tak, drogą snailową maga za szybko nie złożysz, ale oprócz tej zachwalanej przez wszystkich szybkości, z jaką można e-mailami przesyłać stuff i "listy", nie ma nic godnego poświęcenia choćby odrobiny uwagi... Móglbym wymieniać na zmianę, zalety snaila i wady e-maila >:), ale po co... I tak oczywiście jest, że poza szybkością przekazu snail góruje nad e-mailiem. Co się wam ludzie tak spieszy?! Co to koniec świata? Ale tak serio, to nie mam nic przeciwko e-mailowi, rzeczywiście szybsza droga, ale na pewno nie lepsza od snaila! Przytoczę tu może opis urywka z mojego dzisiajszego dnia, który to po części sprowokował mnie do napisania tego arta....

KlocekSpiral 30 styczeń 2001

## 4 KILO O KLIMACIE :)

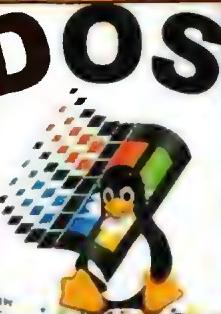
Prychodzi poczta, wyjątkowo panie poczciarka pofatygowała się aż na trzecie piętro. No i jakieś coś do rodziców, już powoli tracę nadzieję, a tu wraz ze słowami: "jeszcze to" poczciara wydobywa z wielkim trudem jasnobarwą kopertę, wymiary: 17,5 x 24 x 2 cm. Io domnie :D Myślę: "zajebiście", tzn. bardzo fajnie (cenzura :), patrzę na drugą stronę: SNAIL MAIL POWER! No i już wszystko wiadomo. Otwieram, i ku mojej wielkiej uciechy spostrzegam, że koperta zawiera kasetę (60-tkę), pięć dyskietek (1.44") oraz obowiązkowo masę paper sztuffu... Ale żeby tego było mało, to po przeczytaniu napisu nieniesionego na kasetę, stwierdzam z radością, że przeczytatem - IRON MAIDEN. Ale żeby TEGO było mało, stwierdzam (ale jestem spostrzegawczy, qfa:) że kaseta i dyskietki były zawinięte w cztery covery z czego trzy naprawdę ciekawe, w tym jeden wyjątkowo zaję... bardzo fajny oraz dwa paper mägi... Influence i nowy Infoshit (#4). Ale żeby T-E-G-O było mało, to przygrywanie stuffu z dyskietek stwierdzam obecność czadowego dema Zilog Sunflowera (respect :]), nowego packa Seculara. Mimica, sporej ilości xm'ów, w tym kultowego

"złotowłosa":)))... dlugo by wymieniać. Ale żeby -t e g\_o- było mało, to po przeczytaniu esencji listu, czyli listu :], stwierdzam że zdumieniem (poraz n'ty), zeeeee... jest 73 kilo :) i co, panowie "kofany e-mail"?! Dostat któryś kiedykolwiek e-maila na 7 dyb?! To się nazywa klimat! A do tego zdołałem uratować dwa z trzech stampów, więc dzień mogę uznać za udany :D

No więc co z tym snailiem? Będzie? Owszem, ma wady, ale jakoś zamążują się na tle ciekawych listów, friendship i świeżego stuffu... A e-mail? Heh, to tak jakby wymienić schody na windę - niby winda szybciej, bezpieczniejszej (?), ale za to w trakcie wędrówki po schodach można sprawdzić skrzynkę, nabracia apetytu na obiad, złapać kondycję itd. Tylko jedni wolą tak, a drudzy inaczej... Zatem po co mówić że snail

umiera, jak się już przesiadło na wspaniały e-mail? Czyżby wszyscy tak bardzo tego pragnęli... Dajcie spokój z takimi tekstami, bo ludzie zaczynają powoli wierzyć, coś tam im się o podświadomość otrze i już tak zostanie :)) Nie będą mieli okazji pokoresponduwać w tradycyjny sposób, będą przekonani, że snail jest jak zdrowo odżywiający się Amerykanie - na wymiaru, więc jak to mówią stare przysłowie "pozwolcie ciezyć się luczom z snaila" :)

SNAIL POWAH'!



part #6

## Kurs MSDOS-a

Hi! Po dłuższej przerwie wywołanej ramadanem i innymi świętami wracam do tworzenia kącika. I co stoi w planie na dziś... jak wpływać na pewne wartości w algorytmie? A no właśnie, dziś zajmujemy się tym problemem. Nie będzie to jednak eleganckie wczytywanie zmiennych, o nie. Jednak zawsze lepsze coś niż nic...

mniej skomplikowane. Dla przykładu, przekształćmy ostatni skrypt z Asterixem, Kłapuchym i innymi. Wypisywanie jakąś sentencję, w zależności od wyboru. Teraz jednak wybór postaci którą jesteśmy przerzucimy na parametry. Program będzie wyglądał więc następująco:

```
@echo off
cls
```

```
goto %1
```

:asterix

Echo Konczy Ci się siła magicznego napoju, wiec idz do dnia po kolejną porcję chmielemoniady  
goto koniec

:julek

Echo Asterix idzie po napoj, wiec mozesz dostac w czambo...  
[...]

Aby go wywołać, wpiszemy:

skrypt [nazwa\_postaci]

W tym przypadku uruchamiamy komendę 'cd', podając jej przy okazji katalog, który ma zostać otworzony. Nazwa tego katalogu to właśnie parametru. Nie ma najmniejszego problemu, by z poziomu normalnego programu napisanego w C czy Pascal zobaczyć, jakie parametry podał użytkownik. Tę możliwość mamy również my podczas tworzenia skryptów BAT. Od strony technicznej wygląda to mniej więcej tak, jakby system w momencie podania naszym skryptowi jakichś parametrów tworzył zmienne, zawierające owe parametry. Owe zmienne otrzymają kolejne nazwy - %1, %2, %3, %4 itd., przy czym parametr znajdujący się najbliżej wywołania samej komendy otrzyma nazwę %1. Jeśli mamy jakiś skrypt, który wymaga podania, powiedzmy, 5 parametrów, to przy wywołaniu go w ten sposób:

```
@echo off
cls
```

```
if %1 == /? goto help
goto dalej
```

:help

```
echo ----- [ Skrypt, ver 0.6 ]
echo skrypt [nazwa_postaci]
echo [uwaga] - wstaw tutaj znak Alt+255!
echo [nazwa_postaci] - mozesz podać asterix, julek,
mrjedl, czytelnik albo klapouchy
echo -----
```

```
goto koniec
```

:dalej

```
goto %1
```

:asterix

[...]

:koniec

Dzięki temu, gdy wpiszemy:

skrypt /?

otrzymamy pomoc dotyczącą parametrów wymaganych przez nasz skrypt.

Najczęściej jednak skrypty ułatwiają proste prace nad dużymi zbiorami danych. MSDOS nie daje nam zbyt dużego wyboru, więc najczęściej owymi danymi będą pliki. Założymy teraz, że musimy pozmieniać rozszerzenie, dajmy na to 1000 plików, z \*.dat na \*.txt. Klikanie w Explorerze to tylko strata czasu, wierz mi. Tworzymy więc prosty skrypcik:

```
@echo off
ren %1 %2
```

to zobaczymy wszystkie pliki tekstowe, z pięcioliterową nazwą rozpoczynającą się na 'ko' i kończącą na 'ek'. Przykładem mogą to być kofek.txt, kotek.txt, korek.txt, etc. A jak owe znaki nam pomogą podczas zmiany nazw plików? Wiemy, że \* zastępuje ciąg znaków. Czy istnieje jakiś powód, dla którego nie mógłby zastąpić nam nazwy pliku, którego nazwę mamy zmienić? Chyba nie.. Wpisujemy więc:

k \*.dat \*.txt

I co się dzieje? Skrypt natrafia na plik file1.dat. Pasuje on do podanej nam maski, więc wykonuje komendę ren file1.dat file1.txt. Potem przechodzi do kolejnego pliku, np. fi.dat - wykonuje wtedy ren fi.dat fi.txt. I tak dalej, aż do zmiany nazw wszystkich plików.

Na koniec wróćmy do nazewnictwa, a mianowicie do bardziej zastosowań parametrów i ich obsługi. Powiedziałem, że parametry nazywają się kolejno %1, %2, %3 itd. Nasuwa się pytanie, czy jest coś przed %1? Otóż jest! Istnieje parametr %0! Jego zawartość to ostatnio wpisana komenda. Co to nam daje? W praktyce, możemy dokonać powielenia się "kodu" naszego skryptu, czyli zrobić z niego AAAARDZO prymitywnego wirusa :). Jak tego dokonać, mówić nie będę, bo się naczelny doczepi :). Pomyślcie sami...

I ostatnia sprawa - za dwa miesiące (jeśli mi coś nie wyskoczy) zajmie się plikami konfiguracyjnymi, urządzeniami w MSDOS-ie, problemami ze sprzętem itp. Dlatego też jeśli kiedykolwiek miałeś jakiś prob em z tym związany, to śmiało pisz (jkomink@poczta.fm, komink@gr.y.pl)! Postaram się pomóc, a wybrane problemy opiszę tutaj (żeby inni mogli sobie dać radę). Po prostu jestem takie dziwne zwierze, które rzadko ma problemy - i potrzebuję wsparcia innych. Tak więc zachęcam do pisania!

PS Jeśli interesujecie się rozwinięciem formuły kursu na obsługę programów DOS-owych, to pisz mejla na komink@gr.y.pl! Czekam na opinie!

□

# Who is Who?

Pracuję w redakcji od niedawna, ale już na tyle dugo, że zdążyłem zorientować się, kto jest kim (choć nie do końca). Poznałem wielu redaktorów, ich upodobania, nawyki, wady, zalety i cechy szczególnne. Ponieważ wiem, że ciekawość ludzką należy zaspokajać, postaram się w paru słowach opowiedzieć o niektórych z nich. Przepraszam, że nie o wszystkich, ale część osób to tzw. stali współpracownicy i praktycznie prawie nie pojawiają się osobiście w redakcji, a część, używając mniej lub bardziej siłowych argumentów, tudzież opcji "delete" w edytorze tekstu, nie pozwoliła mi o sobie napisać.

## Ugly Joe (to ten w futrze)

Jego ksywa idealnie pasuje do wyglądu. Ten człowiek jest fenomenem prawniczym. Jako jedyna osoba w Polsce ma on sądowy zakaz wychodzenia z domu w godzinach wieczornych i nocnych. I zapewniał was, uważa ten zakaz za jak najbardziej słuszny. Kto raz go zobaczył nie zapomni tego widoku



Ugly Joe (to ten kudłyty).

do końca życia. Osoby, które miały tę możliwość, poznacie po tym, że po spotkaniu z nim przez tydzień chodzą z zupełnie białą cerą i fryzurą w stylu naturalnego afro.

## McDrive

Temu to tylko dać kierownicę i symulator czegoś co jeździ lub lata. Potem mamy go z głowy na parę godzin. Obręcz kierowniczy od intensywnego używania ma już wgniecenia w kształcie jego palfów. A jak skończy bawić się jakąś samochodówką, zachowuje się jak Zwierzak z Muppetów, podskakując na krzesle i wrzeszcząc jeszcze, jeszcze, jeszcze. Mamy ciękie dni, jak naczelnego nie załatwimy mu na czas następnego symulatora.

## Smoker

Fanatyk dziwnej muzyki. Siedzi zawsze w słuchawkach, spod których wydobywają się szybkie dźwięki. Mnie trudno ją sklasyfikować. Przypomina połączenie dźwięków płyty fonicowej, mfta pneumatycznego i ogłoszeń na lotnisku sztukasów z wrzeszczącymi z bólu facetami. (To się ponoć nazywa "ballada".) Jak raz ktoś próbował nazwać to trash metalem, to Ulver się obraził i wyzwał gościa od muzycznych nieuków i beztalentia. Więc nie będę próbował tego zidentyfikować [black/death/folk - czy to takie trudne? - dop. Eld].



Ulver usłyszał po raz pierwszy Britney Spears.

## Mr. Jedi

Redaktor naczelný Kawaii, udziela się też troszkę w AR. Kopalnia humoru i dziwnych pomysłów (to on wymyślił AR - ale to staaare dzieje). Kiedyś z ciekawości zarzuciłem mu do szafki. On naprawdę jest maniakiem gumowych kurczaków. W szafce ma ich co najmniej trzy. Oprócz tego znalazłem tam gruszkę do lewatywy, figurkę chomika Alfreda z modeliny, czarny strój z lateksem z dużą ilością zamków i wiatraczków z pomponikami oraz całą masę zdjęć, plakatów, komiksów i gazet z manga oraz DVD i kasety video z anime. Aha, i pięć czapcek z daszkiem. A do tego nie cierpi piwa.



Jedí&Alfred

bu, a w obłokach, kocha tajemnicze kobiety (kicie) i uwielbia aromat cynamonu. Czecie przeć najbardziej podniecające chwile swego życia? to poznacie tego gościa >>nieco bliżej<< - ten kontakt dostarczy wam n'ezapomnianych wrażeń. Jego ostatnie motto: "What we do in life, echoes in eternity".

## Mac Abra

Przerzążający człowiek. Kolejny redakcyjny maniak kota Garfielda (nawet kubek do kawy ma z Garfieldem). Tylko temu jest najbardziej niebezpieczny, bo potrafi wprowadzić niektóre z pomysłów zwichrowanego kota w życie. Przeczyta jakąś historyjkę i potem próbuje ją powtórzyć. Listonosz i dostawcy pizzy panicznie się go boją. My też wolimy uważać, dlatego też na koszt firmy wytatuałowaliśmy mu na ręku alarmowe numery do policji, straży pożarnej, pogotowia, brygady antyterrorystycznej, saperów, hydraulików i do najbliższego psychiatry.

## Allor

Redaktor naczelný Action Plusa. Jego cechą charakterystyczną jest śmiech. Głośny i tubalny. Jak Allor się śmieje, to słyszać go w promieniu kilometra. Doskonaly w RTS-ach. Gra tak, jakby miał pięć rąk. Nie wiem, jak to robi, ale potrafi jednocześnie walczyć, produkować nowe jednostki, wydobywać minerały, prowadzić badania, przemieszczać wojska i jeszcze do tego spojnie spożywa chińskie zupki, których upojny zapach wypłoszył wszystkie komary w promieniu 200 m od redakcji.

## Yasiu

Nałogowy pałac, Zajadły dyskutant. Cały czas siedzi przy najmniej na czterech kanałach IRC-owych, koresponduje z całą masą ludzi, aktualizuje newsy w Internecie. Mimo że ma 17 calowy monitor, to na pulpicie ma tyle ikon i programów, że wygląda on jak mapka w SimCity 3000. Najgorzej jest, jak zaczyna się kłócić z Czarnym Iwanem. Najpierw gadają, potem zaczynają na siebie krzyczeć, później rzucają ciężkimi przedmiotami (wtedy wszyscy z pokoju uciekają), a na końcu sięgają po firmowe rękawice bokserskie i w dżetelmeński sposób rozstrzygają spór. Nadaje nowe znaczenie zwrotowi "na pewno to dzisiaj zrobię" (coś jak



Yasiu - a wy mówicie że komputer nie szkodzi zdrowiu.

hiszpańska "mañana", czyli "jutro - czyli za rok - za stólat - nigdy"). Jest też dowodem na to, że czas biegnie z różną prędkością. Czasem u nas czwartek, a u niego nadal niedziela...

## Czarny Iwan

Ksywa ma stąd, że, jak się okazało, kafaśsem posługiwał się niepiej niż jaeden "turysta" zza Buga. Nervowy facet. Za byle co potrafi postawić pod ścianę. W ramach uspokojenia naczelnego podrzuca mu czasem gry i programy dla najmłodszych dzieci. To pozwala nam przetrwać w całości wybuchi żłoci Iwana. W kłopotach z Yasiem jest lepszy w naparzaniu przeciwnika kijem hokejowym.



Czarny Iwan puszcza baka.

## Zibi

Naczelný. Cały czas chodzi ubrany na czamo. Kiedy pojawia się w pokojach redaktorów, jest niczym kruk z filmu o tym samym tytule. Najpierw wchodzi, czujnie kraży między blurkami, rzucając spojrzenia w prawo i lewo. Atmosfera ulega zagęszczeniu, dreszcze pełnią po plecach. W końcu dopada ofiarę i zadaje jej strasne pytanie: "Czyż masz recenzję, która mieści oddać wzoraj?" Zgroza. Po takim doświadczeniu człowiek długo musi dochodzić do siebie. Na szczęście połiska przychoduń już zna naczelnego i mamy zniżki na zabiegi rehabilitacyjne.

## Bambino de Bodom

Człowiek, przed którym nie obroni się żaden nokej czy piłka kopana. Jak dostanie taką, to siedzi tak długo, aż ją rozpracuje do samiutkiego koñca. Żeby jednak nie siedział w firmie przez 24 godziny, szefostwo podrzuca mu czasem gry z innego gatunku. Wtedy trochę w nie pogra i udaje się go wygrać do domu [protestuję mam Bambino, w tle Bodom i jego de. autobus o 16:02. więc o 16 wychodzę!], gdzie gra dalej, zwykle do 5 nad ranem [to jakieś insygniacje! po nocach gram tylko w CM - dop. Eld].



Bambino de Bodom (na pierwszym planie Bambino, w tle Bodom i jego de. autobus o 16:02.

więc o 16 wychodzę!], gdzie gra dalej, zwykle do 5 nad ranem [to jakieś insygniacje! po nocach gram tylko w CM - dop. Eld].

## Smuggler

Legenda. Zawsze zawałony pocztą i mailami (nie mylić z "nawalony"). Czasem czyta nam na głos co celniejsze fragmenty. Podziwiam go za cierpliwość, z jaką od-



Smuggler ma złośliwość wypisaną na twarzy.

powiada na niektóre z nich. Ja już dawno palnąłbym sobie w łeb. [Ja też, ale trzy razy nie trafitem - Smg.] Ma specjalny sejf w którym trzyma kilka listów. Gdy sptychałam dlaczego stwierdził, że woli je trzymać w bezpiecznym miejscu, bo gdyby choć parę osób przeczytało te produkcje, to zaraziby się taką głupotą, że mogliby to doprowadzić do światowego kataklizmu.

## Gemini

**Gemini się zmienił ale pampers ciągle ten sam.**



Gemini się zmienił ale pampers ciągle ten sam.

Redaktor, którego korekta co rusz upomina za tworzenie żdań i tasiemców. Fan gier i symulatorów spod znaku Star Wars. To on wyszukuje dla was newsy ze świata gier. Razem z Allorem tworzą niepokonany duet w X-Wing Alliance. Chyba jest zwolennikiem czasów imperium rzymskiego, bo zwykłe się wita okrzykiem "Avel" (bądź "salve", tudzież "salute"). W jego obecności nie wolno używać słów: rebelia oraz gastroskopia.

## Blood

BIO, Błodzio, Kszakip itp. Nie ma tygodnia, żeby nie majstrował przy swej xwrcie, nadając jej nową formę. Namiętny fan FPP, smilejów i reformator ortografii. O ile to pierwsze nikomu nie przeszkadzi, o tyle drugie i trzecie doprowadza do gorączki Mac Abri i do spazmów korekta. Jeśli kiedyś usłyszycie, że w redakcji CDA korektor w napadzie szuflą zabił kogoś biurkiem [bo w CDA korektorami są nietypowo, same osikki i osikiraje - dop. Korekta], to nieterudno będzie się domyślić, kim jest ta nieszczęsną ofiarą. Ciągle obiecuje, że kupi sobie edytor tekstów z autokrektą, ale - zdecydowanie - nastąpi to mniej więcej w trzy dni po premierze Duke Nuke'm Forever.

## Ei General Magnifico

Żadująca postać. Jak go pierwszy raz zobaczyłem, stwierdziłem, że to chyba jakiś tatusz przyszedł odwieźć syna-redaktora. Jak dowiedziałem się, że to General i przyszedł wziąć nową grę do rozpracowania, to mi szczenią opadła. Gościu zabiera grę (najchętniej przygodówkę) do domu, gdzie siedzi przy niej godzinami, a potem przynosi recenzję i na dodatek dokładną solucję. Nie ma gadki czy problemu w grze, którego nie potrafiłby rozwiązać. Jestem pełen podziwu. A ponadto zna masę swińskich dowcipów, co też ma swoje zalety.



Generał vel Jaś Fasola.

## Sprzętowcy

Maciek Lewczuk, techNICK, Łukasz Nowak i Mike L. Specjalnie dla nich redakcja sprawdza "suchy lód" i ciekły azot. (że o innych ciekłych substancjach nie wspominając obudnie twierdzą, że służą im do czyszczenia styków. Ale odkąd to styki czyszcą się w ustach?) Potrafią podkroić sprzęt do takich parametrów, jakich w najsmiejszych snach nie przewidzieли producenci. (Sprzęt czasami nawet chce potem funkcjonować.)

Mało tego, potrafią podkroić wszystko! Widzieliście kiedy podkrojenie silniczka stacji dyskietek, aby szybcej odczytywały nośniki? Albo potrójne podkrojenie? Jak to się robi? Otóż tak. Najpierw biorą kartę, np. graficzną, podkrojują ją na maskę, potem wymieniają jej wentylator czy radiator na najlepszy dostępny w danym momencie na rynku wiatrak i podkrojują jescze mocniej, a na samym końcu podkrojują sam wiatrak, przez co karty da się wycisnąć jescze więcej. A ich testy akcesoriów! Jeden z producentów, gdy zobaczył, jakim ekstremalnym próbom poddawany jest jego sprzęt, stwierdził, że po co on zatrudnia drogich inżynierów, skoro oni nie są w stanie wymyślić nawet połowy katologu, jakie produkt przechodzi w naszej redakcji.

## DTP

Jacek, Kuba, Grzesiek, Janusz, no i redakcyjny rodzynek - Beata. To dzięki nim czytacie te słowa. Najbardziej niedoceniani (przez czytelników!) twórcy CDA. A to właśnie od nich zależy to, czy wygląd danej strony budzi zachwyt - lub odruch wymiotów. Z nieskończoną cierpliwością znoszą "twórcze" uwagi każdego autora i czasem nawet robią to, co autor sugeruje :). Kiedy za to będą żywym wzięci do nieba (o ile ktoś ich wcześniej nie zastrzelił). Znają praktycznie wszystkie Wrocławskie firmy sprzedające żarcie z dowozem. Przetestowali już chyba całość oferty dań. Kolory niektórych stron CDA dobrinie świadczą, iż nie zawsze im smakowało.

## Korekta

Milà pan i myły pan [do tego okulary jak denka od słóików, rachiticzny wygląd i "Słownik ortograficzny" do śniadania - dop. Korekta]. Czytają uważnie każdy tekst (co nie zawsze można powiedzieć o autorach), pozostawiając papier upstrzony tajemniczymi znaczkami, których ilość wywołuje tzy w oczach DTP. Co więcej, sprawiają, że tekst staje się czasem zrozumiałym nie tylko dla jego twórcy. Chcąc nie chcąc, muszą być ekspercami nie tylko z ortografią, ale i każdego możliwego rodzaju gry, sprzętu itp. Po chichu obstawiamy, którego dnia wywendrują od nas przypięci do nosy i w ciernych widzakach z bardzo długimi rękawami. Nawet największe optymistyczne w redakcji nie dają im szansy ratunku... \*\*\*

Mam nadzieję, że ten krótki przegląd kolegium redakcyjnego przybliży wam tych, których teksty czytacie. Życie w redakcji jest ciekawe i barwne. Prawie codziennie możemy w kalendarzu zapisać jakieś szczególne redakcyjne wydarzenie. Przypuszczam, że najbliższym będzie lincz autora tego tekstu, mimo że wszystkie opisy są prawdziwe... z pewnego punktu widzenia, jakby dodat Obi\_Wan Kenobi. :)

## Obserwator

Pytanie od redakcji: jak myślicie - kim jest Obserwator? Dodajmy, że jego charakterystyki powyżej nie znajdują się. Dla ułatwienia: przez większość czasu się dzieli w pomieszczeniu z serwerem albo ściąga różne (legalne) rzeczy z Sieci. Nigdy też nie ma go pod ręką, gdy serwer odmawia posłuszeństwa. [Który to napisał? No, który? Dawać mi go tu!] Czasem zaś wysyła nam groźne maili, domagając się wykazowania z sieciowych dysków gigabajtów jakże potrzebnych nam danych (zdjęcia pięknych pań są niezbędne w pracy, sami to przyznacie, bez nich morale słoipada...). Aha, analogowo pogrywa w Counterstrike'a... [a jak tylko się dowie, kto napisał ten kawałek, to na pół roku odcnie go od Internetu - dop. Obserwator]. □



# E-maile od @-Milia

Ogólna sytuacja rynkowa w branży wyklucza wszelkie przepady czy rozmach. Tylko giganci mogą pozwolić sobie na wystawianie się w stylu, jakiego jeszcze niedawno wydawał się standardem dla wszystkich. Dzisiaj wydawcy gier komputerowych są bardzo ostrosłoni, liczą każdego wydanego na promocję dolaru. Niektórzy z nich rachunki przychodzą bardzo łatwo.

W tym roku wystawiło się tu 800 firm z 50-ciu krajów, a w dwóch ogólnym halach "jogging" uprawiało parę tysięcy osób z 2500 firm z całego świata. Dużo to czy mało? Wszystko zależy od oczekiwania.

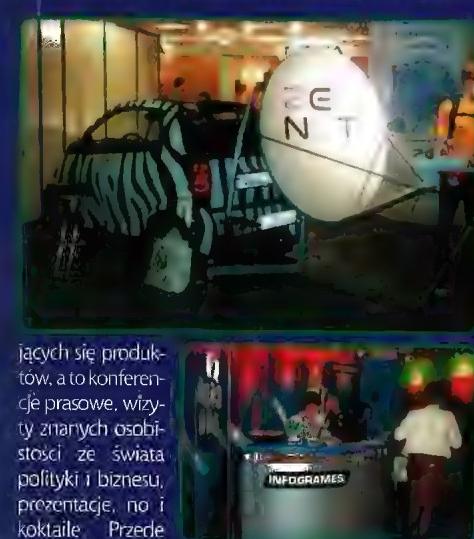
Graze czytają CD-Action



Bruno bardzo się starał, żeby premier Jospin był zadowolony.

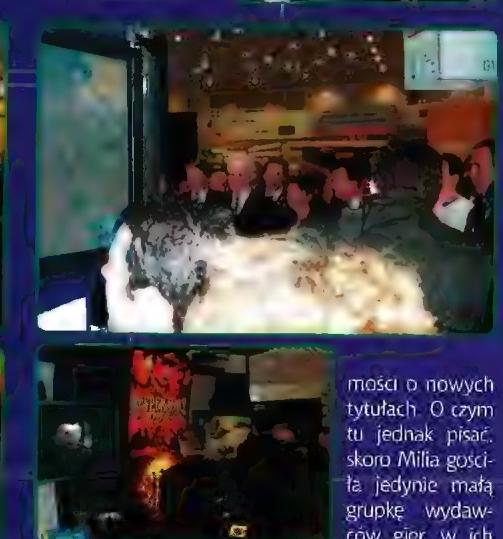
mają prawo oczekiwania od wystawników na targi interaktywne najnowszych i najlepszych.

bo dolary mnożą się przez zero. Dlatego między innymi na Miliadzie nie przyjeżdża już prawie nikt trudniący się sprzedażą gier. Właściwie to przyjezdają tam wszyscy, ale nie w celach wystawienniczych. Tak oto "ekshibicjonizm" ustępuje miejsca "joggingowi". Można i lepiej, a na pewno zdrowiej. Człowiek biega sobie, ogląda i zbiera doświadczenia. Jest przy tym sporo czasu na udział w imprezach towarzyszących - a to nagrody dla najlepiej sprzedających się producentów, a to konferencje prasowe, wizyty znanych osobistości ze świata polityki i biznesu, prezentacje, no i koktajle. Przedtem wszystkim jednak na uwagę zasługuje jak zwykle trzydniowa konferencja Think Tank Summit przebiegająca niezależnie od targów. Można się z niej nauczyć wiele o Internecie, zatrzymać i zadumaczyć przez chwilę. A na samej wystawie, w okolicach stoisk z gami - skromnie, przestrонnie i nudnawo.

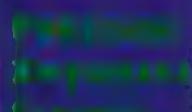


iących się producentów, a to konferencje prasowe, wizyty znanych osobistości ze świata polityki i biznesu, prezentacje, no i koktajle. Przedtem wszystkim jednak na uwagę zasługuje jak zwykle trzydniowa konferencja Think Tank Summit przebiegająca niezależnie od targów. Można się z niej nauczyć wiele o Internecie, zatrzymać i zadumaczyć przez chwilę. A na samej wystawie, w okolicach stoisk z gami - skromnie, przestronnie i nudnawo.

**Wystawa 1999 w Cannes**  
Jak podają oficjalne źródła (czyli organizatorzy, a z definicji mają tendencję do przesady) - Miliad to wiodąca impreza wystawiennicza w branży interaktywnej w Europie.



(który właśnie wchłonął Hasbro), Havas świeżo przemianowany na Vivendi, Ubi Soft (trawiący cępiono co połknietego Blue Byte'a), Cryo, Midas, Monte Cristo, francuski oddział Akklaim a, Microios czy kilku producentów z Rosji. Niemiec i innych krajów bez wielkich tradycji związanych z gami. Wszystkie wymienione tu firmy przywioły na targi gry na PC, o których dawniej już pisaliśmy. Nowości konsolowych zaprezentowano dość sporo, szczególnie na Playstation 2, ale i tak nowe gry nie są jedniak domem targów w Cannes. Tam robi się interesy i podlicza pieniądze za ubiegły rok.



Nagrody Eccsell wy- party z programu targów Złote Milie przeznaczone przedsiębiorstwom od kilku lat. Znak czasów, w których bardziej liczy się ile gier sprzedano niż, która pozycja wydaje się bardziej wartościowa z punktu widzenia

dziennikarzy. Aby zasłużyć sobie na Złotą Nagrodę w kategorii Gier, trzeba było wykonać obrót 15 milionami Euro. Platynowe Nagrody rozdawano za 50 milionów i więcej. Tegoroczna edycja Nagród Eccsell wyłoniła zwycięzców w 3 kategoriach:

**Najlepszy Produkt:** Pokémon Project Studio Red (wydany przez The Learning Company). Całkowity obrót, jaki wykonał tytuł do 1 505 000 Euro.

**Najlepszy Wydawca:** Havas Interactive (za kolekcję Addy-Adibou). Seria wykonała obrót w wysokości 12 100 000 Euro.

**2. Produkt multimedialny i kulturalny**  
**Zwycięzca:** WISO Sparbuch 99/2000 (wydany przez Buhl Data). Obrót: 5 550 000 Euro.

**Najlepszy Wydawca:** Microsoft. Nagroda dla kolekcji Encarta za obrót 18 700 000 Euro.

### 3. Gry

**Najlepszy Wydawca:** Nintendo (za Pokémon Red, Yellow, Pokémon Stadium, Pokémon Pinball, Pokémon Snap, Perfect Dark, Donkey Kong 64, Legend of Zelda-Majoras Mask) - obrót łączny: 543 590 000 Euro!

### Najlepsze Gry:

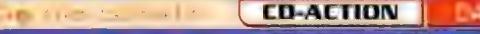
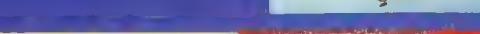
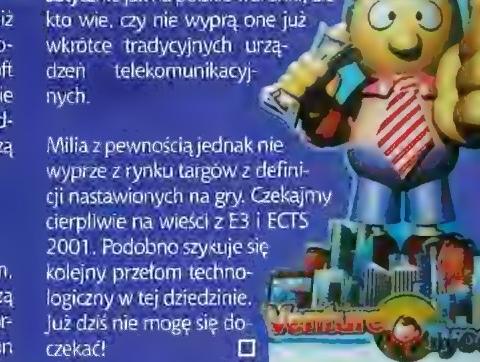
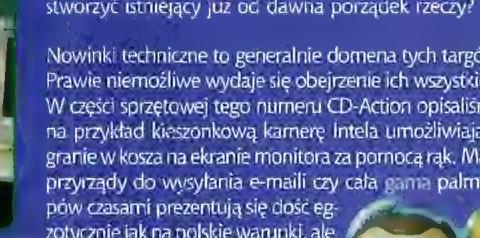
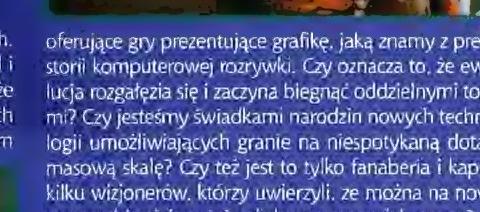
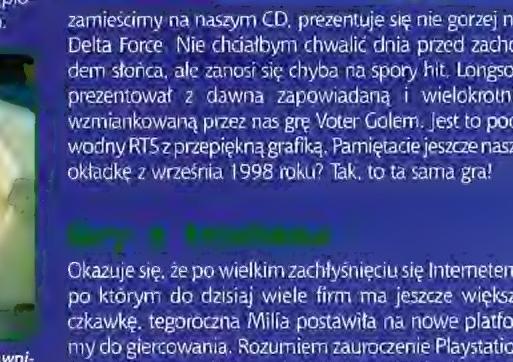
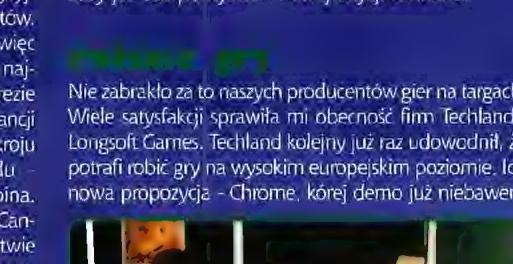
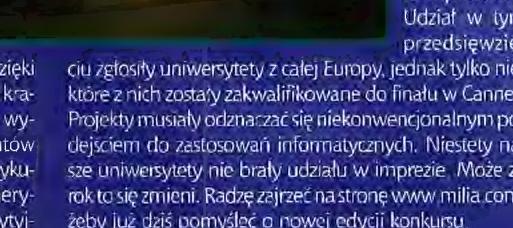
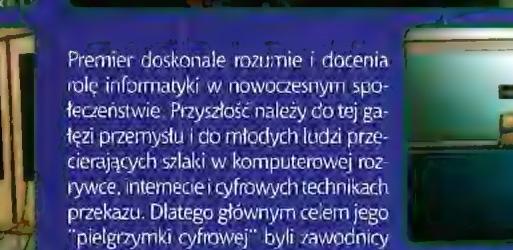
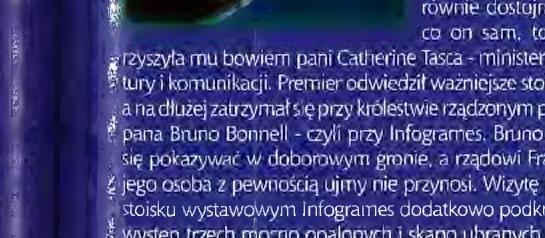
Pokémon Yellow (Nintendo) - 124 000 000 Euro  
Pokémon Blue (Nintendo) - 87 350 000 Euro  
Pokémon Red (Nintendo) - 85 550 000 Euro  
Pokémon Stadium (Nintendo) - 76 650 000 Euro

### Dla porównania:

FIFA 2001 (Electronic Arts) - 44 900 000 Euro  
The Sims (Electronic Arts) - 36 200 000 Euro  
Diablo 2 (Havas Interactive) - 25 100 000 Euro  
Tomb Raider 4 (Eidos) - 22 550 000 Euro  
Tony Hawk's Skateboarding 2 (Activision) - 20 550 000 Euro  
Rayman 2 (Ubi Soft) - 16 300 000 Euro

Nintendo i marka Pokémon po prostu znokautowali wszystkich. Na uwagę zasługuje fakt, że w Polsce dzieje się coś bardziej podobnego (Pokémon i konsola Gameboy sprzedaje się lepiej niż wiele flagowych produkcji na PC) i to bez specjalnego rozgłosu czy reklamy. Mamy więc do czynienia w fenomenie trudnym do wyjaśnienia. Zeby zrozumieć, o co właściwie w tym wszystkim chodzi, trzeba by chyba sięgnąć do czasopisma Kawaii. Dzieniarka z tego czasopisma znajduje się na grach i kulturze Pokémon najlepiej

mości o nowych tytułach. O czym tu jednak pisać, skoro Miliad gości jedynie małą grupkę wydawców gier, w ich liczbie Infogrames (który właśnie wchłonął Hasbro), Havas świeżo przemianowany na Vivendi, Ubi Soft (trawiący cępiono co połknietego Blue Byte'a), Cryo, Midas, Monte Cristo, francuski oddział Akklaim a, Microios czy kilku producentów z Rosji. Niemiec i innych krajów bez wielkich tradycji związanych z gami. Wszystkie wymienione tu firmy przywioły na targi gry na PC, o których dawniej już pisaliśmy. Nowości konsolowych zaprezentowano dość sporo, szczególnie na Playstation 2, ale i tak nowe gry nie są jedniak domem targów w Cannes. Tam robi się interesy i podlicza pieniądze za ubiegły rok.



# Amerykanin z "radziecką" ksywką

**Rozmowa z Czarnym Iwanem**

**S**ięganie po rosyjską symbolikę, zwłaszcza w przypadku dziennikarzy przemawiających do młodzieży, może skończyć się niepowodzeniem w świecie i kraju, gdzie największe szanse na zdobycie popularności mają ci, którzy żyją i mówią po amerykańsku. Mamy u siebie w redakcji człowieka, który w tych sprawach idzie pod prąd. Tylko dwa słowa: Czarny Iwan, a tyle pozytywnych skojarzeń, mimo wszystko... Gdybyście tylko mogli zobaczyć te kosze listów od fanów, te wyciągnięte ręce fanek piskujących na sam jego widok, kiedy pojawi się na targach komputerowych, albo te zawiścią spoglądające oczy kolegów redakcyjnych, zgrzytających zębami za każdym razem, gdy Czarny Iwan otwiera kopertę z kolejnym zdjęciem i ofertą matrymonialną od jakiejś pięknej jak marzenie nastolatki. W czym tkwi tajemnica jego sukcesu? Spróbujmy podejść go tak, żeby udowodnić, że nie zasłużył sobie na to wszystko. Może wtedy dziewczyny przejrzą na oczy.

**CDA:** Jak mogę wybrać sobie taką ksywkę? Wszyscy pięknie i po amerykańsku nazywają się jak cywilizowani ludzie, a ty? Co chcesz tym udowodnić?



**Czarny Iwan:** Ja nie znau :). Prawdę powiedziawszy, ksywkę niewiele ma wspólnego z naszym wielkim sąsiadem, chociaż, jak wiadomo, wielu było rosyjskich Iwanów; którzy zapisali się na kartach historii. Iwan III Srogí czy Iwan IV Groźny nie są jednak moimi idolami. Czarny Iwan jest postacią, która pojawia się w książce z gatunku s.f. niejakiego pana Ingłota, a zatytuowanej "Inquisitor". Ów Iwan to osobnik nieco wyalienowany, bowiem preferowaną przez niego formą przekazu verbalnego jest metoda zerojedynkowa :).

Inna sprawa, że moja babcia urodziła się w Sankt Petersburgu, a więc gdyby nie II wojna światowa, mógłbym mieć teraz na imię Misza, Kola czy inszy Stefan.

Z kolei "czarny" to szalenie interesujący kolor, a zarazem nawiązanie do czarnej dziury, kollapsara, jądra Galaktyki i... już mnie macie :). Tak naprawdę ksywkę po prostu mi się podobała, skorzystałem z niej dla żartu i tak już zostało.



tem. Co pewien czas podnoszę jednak kolanami biurko z całym majdaniem. To doskonale ćwiczenia na mięsień brzuchaty tydki. Żałuję, że sufit jest tak wysoko, bo z chęcią bym się z nim posiąłował. Po pracy koncentruję się na robótkach domowych, praniu, gotowaniu, myciu okien. Bardzo lubię wysywać i haftować, dlatego często siadam z igłą nad moim niebieskim uniformem i zastanawiam się, co tu jeszcze zmienić lub ulepszyć. Przy okazji trzeba wreszcie wyjaśnić, że literka S na mojej szerokiej, muskularnej piersi nie oznacza Supermana, tylko jest pierwszą literą nazwiska.

Je to już lat? Wystyd się przyznać. Nie zaczynałem bowiem od ZX Spectrum ani nawet od ATARI. Moim pierwszym komputerem była Amiga 500 z twardem dyskiem A590 (niedawno to potęga, dysk miał pojemność 20 MB). Oczywiście wcześniej straciłem majątek na automatach do gier, co uratowała Bill Gates przed konkurencją. Na pewno będzie to grubo ponad 10 lat temu, czyle chyba właśnie wtedy, kiedy uświadomiłem sobie, że nie ma takich istot jak Muminki. Poza tym gry komputerowe wciągły mnie po czubek najdłuższego włosia na szczyt głowy właśnie dlatego, że fikcyjny, często bajkowy świat daje się modyfikować. Można w nim uczestniczyć. To fantastyczny świat, w którym nie jesteśmy tylko widzem (jak w książkach), lecz również uczestnikiem. Nic więc dziwnego, że seria HOMM jest moją ulubioną.

**CDA:** A jakiej serii nie lubisz? Powiedz, jakie powinny być gry, żeby zaszczyły sobie na twoje najszczersze, najwyższe uznanie?

**Czarny Iwan:** Przed wszystkim powinny być wymiarowo modelowe, czyle 90-60-90. Ale to oczywiście ideał, do którego niemal każdej brakuje. Nie chciałbym publicznie przyznawać się, których gier i jakiego ich rodzaju nie darzę szczególną uwagę, ale mogę powiedzieć, że nie lubię tych, które mają zbyt dużo kompaktów. Z zasady odejmuję im wówczas tyle punktów, ile jest dodatkowych płyt (dlatego też nie opisywałam np. Baldur's Gate czy Final

Fantasy VII). Jestem też surowy, jeśli idzie o karty rejestracyjne (layout) czy też brak koszulki z nadrukiem wewnętrzne pudełka.

A tak na serio, nie przepadam za grami sportowymi. Po prostu mnie nie bawią i tyle, chociaż swego czasu z zapalem pogrywałem w Sensible Soccer. Jak dla mnie, dobra gra powinna sprawić, że wszystko poza nią traci znaczenie. Oczywiście nie każę nikomu umierać z głośnikiem i pragnienia z czołem przylepionym do szkła monitora, ale coś w tym jest i przynajmniej lekkie ssanie w żołądku jest bardzo wskazane :).

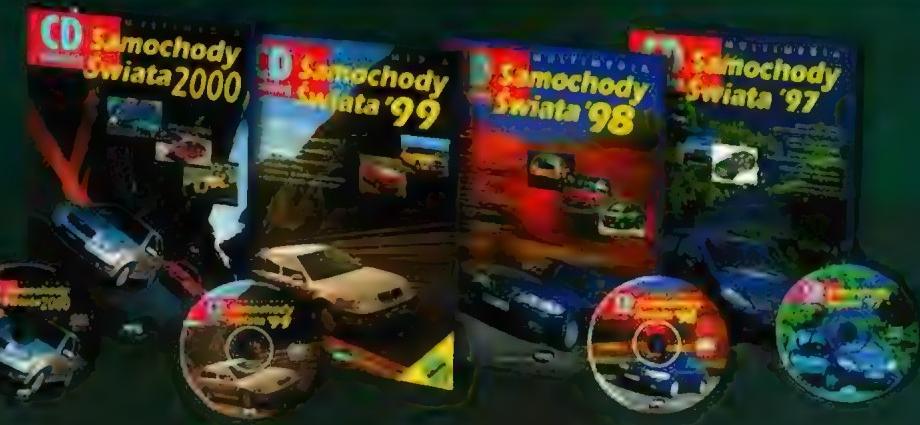
**CDA:** Masz to wyjątkowe szczęście, że wywiad z tobą ujrzy światło dzienne w jubileuszowym numerze CDA. Czy uważasz, że kryje się w tym jaką głębsza symbolika?

**Czarny Iwan:** Może tylko w sensie kosmologicznym. W kosmosie, który Bóg powołał do istnienia przez swe stworze "Niech się stanie", wszystko jest symbolem, a w nim żywioły. Do czterech podstawowych żywiołów dopisałem siebie, dzięki czemu uzyskujemy magiczną liczbę, mantrę - pięć - nowy symbol uniwersum. Piątka symbolizuje też pięć lat czasopisma, a więc swoistą pełnię i zamknięcie pewnego okresu. Tak tworzy się nowa jakość o metafizycznej doniosłości, obraz porządku świata, którego jestem nieodrodnym składnikiem :). CD-Action to tygiel, w którym ścierają się na co dzień różne pomysły, nierzaz wieże. To moje pracy wielu światowych ludzi, których naprawdę cenię. Myślę, że przed nami kolejne (i nie ostatnie) prace po pięć lat. Mam nadzieję, że wszelkie organy administracyjne Wydawnictwa i moje organy wewnętrzne zniósą tę presję. Pozdrawiam. Przy okazji, dziękuję Czytelnikom za listy, które stanowią dla mnie nieoceniono źródło inspiracji.

**Czarny Iwan:** Mam swoją receptę, dzięki której nie zmieniam się w garbatego trolla o przekrwionych oczach. Przed wszystkim serwuję sobie codziennie krońską dawkę sportu. Z rana famię dla rozgrzewki podkładki kolejowe (preferuję drewniane, bo lubię zapach lasu). Potem robię supły na szynach tramwajowych i patrzę, co będzie, gdy nadjeźdzę tramwaj. Gdy docieram wreszcie do pracy, moja aktywność zostaje poważnie ograniczona, bowiem muszę śleć się kilka godzin przed moni-



**CD KATALOG SAMOCHODY ŚWIATA**  
Podano ilustrowany oraz uzupełniony filmami katalog zawiera zgromadzone w bazie danych opisy oraz dokładne dane techniczne samochodów z całego świata. „CD Katalog Samochody Świata 2000” ma nową szatę graficzną, zawiera 1700 pełnoekranowych zdjęć, 12 filmów, a także słownik techniczny, zestawienia rocznej sprzedaży produkcji samochodów w Polsce i na świecie, opisy jednego 27 modeli aut nominowanych do tytułu „The Car of the Century” (Samochód Stulecia).



## ZABYTKI POLSKI

Seria multimedialnych dysków przedstawiająca najpiękniejsze, a przede wszystkim bliskie każdemu Polakowi miejsca w naszym kraju. Dyski są przygotowane w formie bogato ilustrowanych albumów, wzbogaconych odpowiednią muzyką, animacjami i fragmentami filmów. Oglądanie albumów jest nie tylko multimedialną wiedrą po zabytkach Polski, lecz także podróżą przez stulecia naszej historii. Dopełnieniem multimedialnego albumu o Jasnej Górze jest płyta muzyczna pt. „Auditum de coelis”. Prezentowana na płycie muzyka sakralna została „odkryta” w jasnogórskim archiwum i opracowana na podstawie zachowanych tam rekordów.



## ENCYKLOPEDIA GUTENBERGA

Elektroniczny reprint przedwojennej encyklopedii, wydanej przez Wydawnictwo Gutenberg w latach 1929-1939. Na jednym dysku CD-ROM znajdują się 22 tomów encyklopedii, czyli około 100 tys. haseł, a wśród nich – również hasła, które nie są zamieszczane we współczesnych encyklopediach.



## GEOGRAFIA ŚWIATA

Seria multimedialnych dysków umożliwiająca w ciekawy i fascynujący sposób poznawanie tajemnic związanych z naszą planetą. Unikalowe zdjęcia, obrazy radarowe, mapy, filmy i animacje, interaktywne schematy i tabele, efekty dźwiękowe oraz tekst opracowany przez wybitnych polskich naukowców to niewątpliwie zalety tych dysków. Dodatkowa wartość wnosią różnorodne katalogi – np. gwiazd czy mineralów.



## ZABAWKI MIKOŁAJA, POCIĄGI MIKOŁAJA, RYCERZE MIKOŁAJA

Multimedialne opowieści edukacyjne dla dzieci od lat czterech. Każdy tom opowieści kryje w sobie mnóstwo animacji, dialogów, piosenek, które uczą. Dzieci mogą dowiedzieć się, jak powstają śnieżynki, co to jest układ planety czy z jakich elementów składa się herb. Kazdy dysk jest umieszczony w oryginalnym opakowaniu, które jednocześnie jest grą planszową powiązaną z historią.



Nazwa firmy (jeśli nabyciujesz ją firmę)

Imię i nazwisko

Ulica

Kod

Miejscowość

Zamawiam następujące dyski CD-ROM i zobowiązuję się do ich odbioru za zaliczeniem pocztowym (ceny uwzględniają VAT): katalogi

zakreślony pokrywą IMPRESJA SA:

CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie”<sup>III</sup>, cena 49,- zł

CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie”<sup>VII</sup> (inne opakowanie); cena 79,- zł

CD-ROM pt. „Wawel”<sup>III</sup>, cena 65,- zł

CD-ROM pt. „Wawel”<sup>VII</sup>, cena 79,- zł

CD-ROM pt. „Jasna Góra”<sup>III</sup>, cena 119,- zł

CD-ROM pt. „Encyklopedia Gutenberga”, cena 75,- zł

CD-ROM pt. „Ziemia we Wszechświecie”, cena 69,- zł

CD-ROM pt. „Budowa i ewolucja Ziemi”, cena 69,- zł

CD-ROM pt. „Zabawki Mikołaja”<sup>III</sup>, cena 39,- zł

CD-ROM pt. „Pociągi Mikołaja”<sup>III</sup>, cena 39,- zł

CD-ROM pt. „Rycerze Mikołaja”<sup>III</sup>, cena 39,- zł

CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata 2000”, cena 29,- zł

CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata ’99”, cena 15,- zł

CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata ’98”, cena 9,- zł

CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata ’97”, cena 9,- zł

CD-Audio pt. „Auditum de coelis”, cena 29,50 zł

<sup>III</sup> na jednym CD-ROM znajdują się oprócz polskiej również angielska wersja językowa

W ujęciu promocyjnym przy zamówieniu dobranej innej pozycji

Proszę o wypisanie faktury VAT. Oświadczenie, że jestem plamionek VAT (NIP: ...), upoważnia mnie do odbioru zakupionego produktu bez mojego podpisu

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U nr 133 poz. 833). Oświadczam, że nie mam prawa do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych

Data: \_\_\_\_\_ Podpis: \_\_\_\_\_



Nazwa firmy (jeśli nabyciujesz ją firmę)	.....
Imię i nazwisko	.....
Ulica	.....
Kod	.....
Miejscowość	.....
Zamawiam następujące dyski CD-ROM i zobowiązuję się do ich odbioru za zaliczeniem pocztowym (ceny uwzględniają VAT): katalogi	
zakreślony pokrywą IMPRESJA SA:	
CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie” <sup>III</sup> , cena 49,- zł	ilosc: .....
CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie” <sup>VII</sup> (inne opakowanie); cena 79,- zł	ilosc: .....
CD-ROM pt. „Wawel” <sup>III</sup> , cena 65,- zł	ilosc: .....
CD-ROM pt. „Wawel” <sup>VII</sup> , cena 79,- zł	ilosc: .....
CD-ROM pt. „Jasna Góra” <sup>III</sup> , cena 119,- zł	ilosc: .....
CD-ROM pt. „Encyklopedia Gutenberga”, cena 75,- zł	ilosc: .....
CD-ROM pt. „Ziemia we Wszechświecie”, cena 69,- zł	ilosc: .....
CD-ROM pt. „Budowa i ewolucja Ziemi”, cena 69,- zł	ilosc: .....
CD-ROM pt. „Zabawki Mikołaja” <sup>III</sup> , cena 39,- zł	ilosc: .....
CD-ROM pt. „Pociągi Mikołaja” <sup>III</sup> , cena 39,- zł	ilosc: .....
CD-ROM pt. „Rycerze Mikołaja” <sup>III</sup> , cena 39,- zł	ilosc: .....
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata 2000”, cena 29,- zł	ilosc: .....
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata ’99”, cena 15,- zł	ilosc: .....
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata ’98”, cena 9,- zł	ilosc: .....
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata ’97”, cena 9,- zł	ilosc: .....
CD-Audio pt. „Auditum de coelis”, cena 29,50 zł	ilosc: .....
<sup>III</sup> na jednym CD-ROM znajdują się oprócz polskiej również angielska wersja językowa	
W ujęciu promocyjnym przy zamówieniu dobranej innej pozycji	
Proszę o wypisanie faktury VAT. Oświadczenie, że jestem plamionek VAT (NIP: ...), upoważnia mnie do odbioru zakupionego produktu bez mojego podpisu	
Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U nr 133 poz. 833). Oświadczam, że nie mam prawa do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych	
Data: _____ Podpis: _____	

# Font Installer Pro

Font to cyfrowa postać pisma, czyli zapisany w postaci cyfrowej obraz kroju pisma (zestaw informacji o kształtach liter i znaków określonego kroju). Nazwa pochodzi od angielskiego słowa font (krój), które w tradycyjnym zecerstwie i giserstwie (daw. odlewnictwo czcionek, oznacza wyłącznie odlewany komplet czcionek). W Polsce zamienne do słowa font używa się określenia - czcionka. Częścią jednak ma ono oznaczać konkretny kształt znaków fontu komputerowego. Określenie nie jest do końca poprawne, bowiem czcionka to przecież rodzaj nośnika drukarskiego, podstawowy materiał zecerki służący do techniki druku wypukłego.

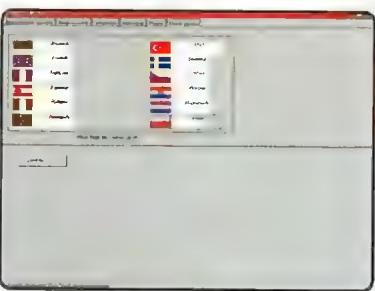
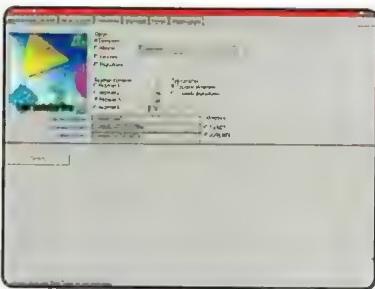
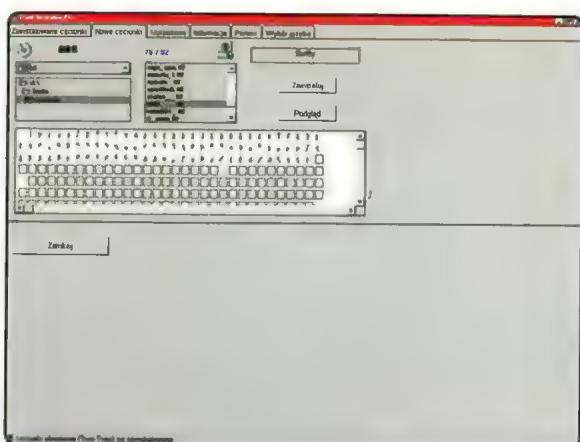
Andrzej Słtek

Czcionki, których używamy, pisząc choćby w najpopularniejszym edytorze tekstu, jakim jest Word, wybieramy z menu programu, który korzysta z bazy systemu Windows. Lista fontów znajdujących się w systemie po jego zainstalowaniu często okazuje się dla użytkownika zbyt skromna. Za-

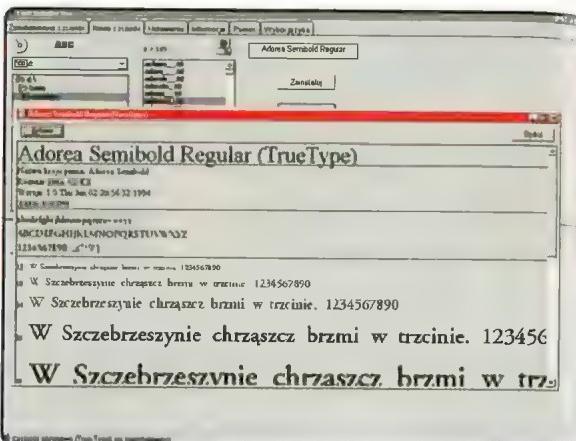
zwyczaj sięgamy wówczas po pakiety, specjalnie przygotowane pytły z zestawami fontów najróżniejszego autoramentu. Instalacja nowych krojów jest banalnie prosta, ale warto wiedzieć, że spontaniczne rozbudowywanie zawartości katalogu z czcionkami może mieć dość niemile konsekwencje. W pogoni za uatrakcyjnianiem wyglądu tworzonych dokumentów można bowiem wpaść w pułapkę. Efektem zbyt rozburowanego katalogu fontów będzie znaczące wydłużenie ładowania systemu i jego wolniejsza praca po uruchomieniu. Niektóre programy pozwalają zapanaować nad tym zjawiskiem, inne służą do organizacji i poprawnej instalacji fontów w naszym systemie. Wśród narzędzi tego typu na uwagę zasługuje nowa aplikacja z TopWare Interactive zatytułowana Font Installer Pro.

Program, jak sama nazwa wskazuje, nie jest narzędziem, które pozwoli na kontrolę naszego systemu przed przeładowaniem, lecz umożliwia jedynie wybór określonej czcionki z bibliotek zawartych na płycie oraz poprawne jej zainstalowanie. Powracając jeszcze na chwilę do wątku przeładowania systemu, dopóki tylko, że spowolnienie pracy systemu daje się odczuć po załadowaniu do tego powyżej 200 krojów. Z kolei, jeżeli zainstalujemy ponad 800 fontów, możemy nawet doprowadzić do uszkodzenia rejestrów systemowych, gdyż położenie do każdego kroju jest zapamiętywane właśnie tutaj. Trzeba również pamiętać, że pozaśnie przygotowania font występuje w co najmniej czterech odmianach (Plain, Bold, Italic, Bold Italic), tak więc licząc swoje fonty, niektóre należy jeszcze pomnożyć. Stąd też, mimo że w systemie znajduje się np. niecałe 100 krojów, w rzeczywistości może ich być ponad czterysta.

Font Installer Pro to przede wszystkim baza różnorodnych krojów. W sumie zawarto ich na płycie CD aż 1111 i dla łatwiejszej nawigacji podzielono na kategorie (nowoczesne, szeryfowe, łamane, artystyczne, pismo ręczne, symbole). Należy jednak pamiętać, że fontów z polskimi znakami diakrytycznymi jest ogółem



**INFO • INFO • INFO**  
Producenci:  
HEMING  
Dystrybutor:  
TopWare Interactive  
tel (033) 8130316  
Internet:  
<http://www.topware.pl>  
Wymagania:  
95/98/ME/NT/2000  
Cena:  
29 zł



## Fonty

Używane w komputerowych programach edytorowo-graficznych oraz w profesjonalnych naświetlarkach fotostatycznych fonty to tzw. Type-1 - fonty PostScriptowe, których znaki opisane są za pomocą krzywych Béziera, tworząc obwiedź konturów znaków, pozwalające przekształcać litery jako obiekty graficzne zależnie od potrzeb i możliwości używanego programowania (zmiana stopnia pisma, transformacja kształtu, cieniowanie, zmiana wyniknięcia konturów etc.). Istnieją także fonty, w których uwidawnia jest definiowana za pomocą innych krzywych matematycznych, np. windowsowe fonty TrueType czy TeX-owe fonty programu Metafont.

Używane są również fonty bitmappowane (bitmapped fonts), w których kształty poszczególnych znaków reprezentowane są jako wzory bitowe (mapy bitowe - każdy stopień pisma musi posiadać własny zbiór takich „bitowych obrazków”). Rozróżnia się jeszcze zw. fonty ekranowe (screen fonts), definiujące obraz litery na ekranie monitora.

# TITAN

## NOWA ZIEMIA

WYRUSZ Z BOHATERAMI FILMU  
W FANTASTYCZNĄ PRZYGODĘ  
W POSZUKIWANIU TITANA.  
MNÓSTWO NIEZAPOMNIANYCH PRZEŻYĆ!

PRZYSZŁOŚĆ RODZAJU LUDZKIEGO  
W RĘKACH MŁODEGO BOHATERA

**TITAN**  
**NOWA ZIEMIA**

PRZYSZŁOŚĆ RODZAJU LUDZKIEGO  
W RĘKACH MŁODEGO BOHATERA!

OD 21 MARCA  
NA VIDEO I DVD  
W TWOIM  
SKLEPIE

# Wesołe przedszkole Bolka i Lolka



Gdańska firma Aidem Media znana jest na rynku polskim przede wszystkim z programów edukacyjnych dla dzieci. Na tąmach CDA prezentowaliśmy kilka ciekawych produktów firmy, m.in. cykl programów z serii "Edukacja XXI wieku". W Aidem Media postanowiono również odkurzyć i zaprezentować dzieciom starszych bohaterów polskich bajek. Reksio, Koziotek Matotek, Bolek, Lolek i Tola ponownie zawitali do naszych domów, jednak w nieco innej roli.

**Andrzej Sitek**

**T**ym razem nie chodzi tylko o zabawę, lecz również o naukę. Rok temu w CDA pojawiła się recenzja programu "Bolek i Lolek na tropie zaginionej księgi ortografii". Warto wspomnieć, że trzeciączęściowa seria rozpoczęła program zatytułowany "Bolek i Lolek. Pamiętnik z podróży", natomiast dzisiejszym bohaterem będzie ostatnia część serii, czyli "Wesołe przedszkole Bolka i Lolka".

Zgodnie z nazwą, program kierowany jest do najmłodszego odbiorcy, tzn. dzieci w wieku 3-6 lat. Zabawy i gry zamieszczone na płycie zostały tak pomyślano, aby małe dziecko mogło bez problemu, samodzielnie uporać się z zadaniami. Nawigację ułatwia intuicyjny interfejs - w prosty sposób można dostać się do wszystkich siedmiu elementów programu. Wystarczy kliknąć jedną z bajkowych postaci w menu głównym, aby rozpocząć zabawę. Każda z prezentowanych gier ma nieco inny charakter. Razem składają się na kompletny zestaw, dzięki któremu dziecko rozwinie umiejętności sprawnego liczenia i kojarzenia. Pozna także literki alfabetu, figury geometryczne, wykaże się spostrzegawczością i logicznym myśleniem. Program opracowano oczywiście w języku polskim; wysoka jakość nagrani dźwiękowych i ciepły oraz przyjemny głos lektora zachęcają malca do zabawy. Na siedem gier w aplikacji zapewne większość będzie znana dziecku z publikacji papierowych dla najmłodszych. Kolorowanki, chyba najpopularniejsza zabawa wśród naszych miliszków, składają się z 24 obrazków, które trzeba pomalować farbkami ukrytymi w kaktusach. Podczas kolorowania lektor w zabawny sposób komentuje poczynania dziecka, sugerując mu np. wybór odpowiedniej farbki. Rysunki można oczywiście dowieńnie przeglądać i drukować. Trochę jednak szkoda, że narzędzie służące do wypełniania nie działa na zasadzie pędzla, lecz wlewa kolor na góry określony fragment rysunku (np. spodnie postaci).



**INFO • INFO • INFO**  
**Producent:** Aidem Media  
**Dystrybutor:** Aidem Media  
**Internet:** aidem@puls.com.pl  
**Wymagania:** Pentium 100 MHz, Windows 9x/2000, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, SVGA 1 MB  
**Cena:** 49 zł



W "Wesołym przedszkolu Bolka i Lolka" nie mogło zabraknąć ćwiczenia poprawiającego spostrzegawczość. Takim zadaniem będzie dla malca bardziej popularna zabawa "Znajdź szczególny". Traczącym już trzeba wyłowić różnice w dwóch bardzo podobnych obrazkach. Przy okazji warto dodać, że obrazki są bardzo ładnie i starannie namalowane. Zabawa jest prawdziwą przyjemnością.



Nieco inne wyzwanie stawia przed dzieckiem "Memo" - ćwiczenie, w którym trenujemy pamięć. Zabawa przeznaczona jest dla dwóch graczy i ma trzy stopnie trudności. Gracz może oczywiście zmierzyć się również z komputerem. Dwie zabawne ośmioronice ukrywają w swych macach duże, żółte muszle. Gra "Memo" to odmiana znanej gierki "Pairs" - gdzie należy zapamiętać symbol karty i połączyć go z identycznym znakiem. W wypadku "Memo" nie zapomniano o tak istotnej rzeczy jak stopniowanie trudności gry, co pozwoli pobawić się z ośmioronicami nawet całkiem małym dzieciom.

Zabawę, w trakcie której dzieci będą również liczyć i rozwiązywać proste zadania arytmetyczne, nazywano "Kropka w kropkę". Jest to inny wariant zabawy zatytułowanej "Połącz punkty". W tym zadaniu nasza pociecha musi pokonać bandyty w kropkowanym pojedynku. Po drodze wykaże się znajomością alfabetu, liczb i figur, klikając odpowiednie kropki umieszczone na tablicy. Nagrodą będzie nie tylko obrazek, który pojawi się po połączeniu punktów, ale również zabawna animacja.

Ćwiczenie poprawiające pamięć dziecka kryje się w... "Lodówce Yeti" - tak zowie się gra, w której mały odbiorca będzie pomagał Yeti w uzupełnianiu zawartości lodówki. Okazuje się, że Yeti obiecał znajomemu Eskimosowi popilnować zawartości jego chłodzarki. Niestety, produkt z niewiadomych przyczyn zniknął jak kamfora i teraz trzeba je na powrót ułożyć, i to tak, aby podejrzliwy Eskimo nie zauważał. Gra składa się z 20 rund, a najlepszy wynik gracza zostaje automatycznie zapamiętany.

Program przygotowany przez Aidem Media jest praktycznie pozbawiony wad. Bardzo wysoka jakość wykonania zarówno graficznego, jak i dźwiękowego, wstęp ze świetnymi ćwiczeniami składa się na produkt wart polecenia. Program zapewni dziecku wiele godzin zabawy, a przy okazji dostarczy wiedzy z zakresu przedszkola i zerówki. Cena programu to 49 zł, a więc na pewno nie za dużo. Polecam.



# Sokrates 101 prostych ćwiczeń

"Sokrates; 101 prostych ćwiczeń" to pierwsza część serii, na którą składają się jeszcze programy "Sokrates; 102 ciekawe zadania" oraz "Sokrates; 103 fascynujące eksperymenty". Programy zostały wykonane przez belgijską firmę Lascaux, natomiast spolszczenia i opracowania materiału podjął się w Polsce Techland.

**Andrzej Sitek**

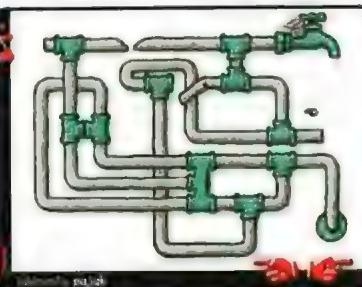
**S**eria Sokrates to programy edukacyjne dla dzieci w wieku 3-12 lat. Sokrates 101 przeznaczony jest jednak dla najmłodszych (3-5 lat). Zgodnie z nazwą, na płycie zamieszczono 101 różnych rodzajów gier i zadań, będących jednocześnie podstawą edukacyjną, którą dziecko powinno wnieść do szkoły podstawowej. Liczba i różnorodność zabaw (zgadywanki, układanki, labirynty i inne) jest podstawową zaletą programu. Jednocześnie zakres umiejętności i wiedzy, które nabywa mały odbiorca pracując z programem, sprawia, że dziecko zyskuje sporą wszechstronność. Biorąc pod uwagę różnorodność wizań, jakie postawi przed nim szkoła podstawowa, przygotowanie malca można i należy rozpocząć przez proces edukacji w domu. "Sokrates; 101 prostych ćwiczeń" wydaje się być programem, który doskonale położy się do tego celu.

W przypadku aplikacji komputerowych dla tak młodego odbiorcy konieczne jest, aby miały one właściwą, prostą budowę. Zasady gier oraz zabaw muszą być jasne i przejrzyste. Tak jest właśnie w programie "Sokrates 101". Po uruchomieniu aplikacji przenosimy się od razu na główny pulpit, skąd można się dostać do wszystkich gier zawartych na płycie. Oprócz ich symboli graficznego, zabawne ikonki, są one podpisane, co ułatwia nawigację. W sumie jest to dziesięć różnorodnych gier, z których każda ma 9-10 poziomów, czyli kolejnych plansz o wzrastającym stopniu trudności. Taka konstrukcja powoduje, że dziecko musi zmierzyć się z kolejnym wyzwaniem, jednak wydaje się, że zabrakło tu elementu motywacyjnego, czy też nagrody, który mobilizowałby malca do jeszcze większego wysiłku. Jeżeli np. wybierze zadanie zatytułowane "Kształty", stanie przed wyzwaniem polegającym na dopasowaniu elementów różnorodnych przedmiotów (lub też po prostu figur) do odpowiednich foremek. Jeżeli dobrze rozwiąże zadanie, czyli umieści klocki w formach, usłyszy jedynie fragment jakiejś melodie. Oczywiście nie jest wcale konieczne, aby rozległy się fanfary, monitor zaczął świecić na różowo, a malec od razu został nagrodzony pełnotekstowym filmem animowanym, jednak jakieś podkreślenie dobrze wykonanego zadania jest na pewno wskazane.



Plansz. Troszkę to monotonne, a przecież to program dla dzieci, które należałoby bombardować na wiele sposobów, by nie straciły zainteresowania i chęci do zabawy. Zastrzeżone to nie dotyczy wszystkich zabaw, ale zdecydowanie większości.

Inną wątpliwość dla mnie rzeczą jest system, za pomocą którego przenosimy się do kolejnego zadania. Do tego celu służą dwie "ręka wiczkii" umieszczone pod oknem gry. Brakuje tu jednak skrótu, który pozwoliłby wydostać się np. z zadania piątego bezpośrednio do menu głównego. Malec zmuszony jest kliknąć przez pozostałe plansze zadań, co na pewno nie jest jakimś wielkim problemem, ale jednak niedogodnością.



Dziesięć skrótów - ikonek, umieszczonych w menu głównym, prowadzi do dziesięciu zadań o określonej formie i jednego zatytułowanego "Różne". Zgodnie z nazwą umieszczone tam kilka odmiennych, oryginalnych gier. Są to np. klasyczne "Kółko i krzyżyk", zadanie typu "Pamiętaj", "Rakietka", "Stwórz Marsjanina". W "Pamiętaj" trzeba otworzyć paczkę i zapamiętać, co zawiera. Dziecko musi znaleźć dwie takie same. Wówczas paczki o identycznej zawartości znakają.

Aby uruchomić "Rakietę", trzeba tylko złożyć jej fragmenty w całość. Z kolei "Stwórz Marsjanina" to zabawa, dzięki której dziecko popuści wodę fantazji. Korzystając z gotowych elementów stworzy obraz najprawdziwszego mieszkańca Marsa.

W "Różnych" znajduje się jeszcze cała masa innych, ciekawych i wesołych gier ("Stemple", "Wykręć numer", "Szczęść ukrytych baśni", "Cztery w rzędzie", "Ułóż paczki", "Ustaw godzinę"). Dziecko na pewno będzie miało sporo frajdy - świetnie, że gier jest tak dużo. Naprawdę trudno się będzie znudzić.

W menu głównym znajdują się ponadto takie zabawy jak "Pary", "Mieszaj i łącz", "Liczby", "Literki", "Labirynt", "Układanki", "Więcej kształtów" i "Dźwięki". Każde z zadań koncentruje się na innym temacie. W "Dźwiękach" należy połączyć obrazki zwierząt z wydawanymi przez nie dźwiękami. W pozostałych najmłodszych znajdują np. wesołe i śmieściane labirynty, proste zadania arytmetyczne (dodawanie). Będą mogli pobawić się, zupelniając literki w najprostszych słówkach, nauczyć liczyć do 9 itd.

Grafika jest ładna. Duże, kolorowe, rzucające się w oczy elementy obrazków są w sam raz dla jeszcze niewprawnego oka, które nie rozróżnia z taką precyzją szczegółów. Tło dźwiękowe również nie pozostawia wiele do życzenia. Natomiast brakuje trochę tła muzycznego, chociaż często jego rolę spełniają efekty dźwiękowe.

Ogólnie "Sokrates; 101 prostych ćwiczeń" jest produktem, który zasługuje na uwagę. Jest to program dobry, chociaż nie rewelacyjny. Cena mieści się w granicach rozsądu i wynosi 49 złotych.

**INFO • INFO • INFO**  
**Producent:** Lascaux  
**Dystrybutor:** Techland, tel. (062) 7372747  
**Internet:** http://www.techland.com.pl  
**Wymagania:** Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, Windows 9x/CD-ROM 4x, karta graficzna z akce eriącą 3D, karta dźwiękowa 16-bitowa  
**Cena:** 49 zł

# DarkBASIC

Zapewne każdy z graczy miał kiedyś żal do twórców swojej ulubionej gry. "Zapomnieli dodać kawalerię!", "ten gołębik jest za mały/za duży/za zielony (niepotrzebne skreślić)" albo "fabuła jest bez sensu!" - takie i podobne uwagi padają nawet w stosunku do gier, które generalnie lubimy. Prawdopodobnie irracjonalna chęć poprawiania czegoś dzieła leży w naturze ludzkiej od zawsze, gdyż tego typu "poprawki" zgłoszono do obrazów, rzeźb, książek, a może nawet do malarstwa naskalnego. "Poprawiacz" siedzi w każdym z nas - choćby gatunek, który właśnie uprawiam (recenzja), jest dobrą przykładem wytykania błędów w cudzym dziele.

**Lord Y**

**U** większości ludzi tendencja ta pozostaje zwykle w sferze idei, jednak istnieją też tacy, którzy swoje tezy chcieliby wcielić w czyn. "Gra XXX jest mienna, choć pomysł był dobry" - no problem, napiszemy własną, gdzie wszystko rozwiążemy lepiej. Tu jednak zaczynają się schody...

Większość graczy nie ma pojęcia, ile pracy trzeba włożyć, by powstała gra, która później dostają do rąk. Wiem z własnej praktyki (jestem zawodowym programistą i swego czasu nosiłem się z taką ideą), że coś z pozu tak trywialnego jak scenariusz tylko wydaje się trywialne, dopóki nie spróbujemy przełożyć tego na papier, i to w takiej formie, by w oparciu o nią móc zaprojektować spójny i efektywny kod realizujący nasze zamierzenia. Idealistom wydaje się, że wystarczy znać składnię C++, Pascal czy Basicu i mieć dobry pomysł, by po prostu zasiągnąć za klawiaturą i "nапisać grę". Prawda, niestety, diametralnie różni się od wyobrażeń. Gra, jak zresztą każdy inny program komputerowy, to przede wszystkim możliwe planowanie, przerażania i uzupełniana dziesiątki razy dokumentacji; samo kodowanie (które laikom wy-



kownika), co jest zawzięcie tępione przez każdego wykładowcę (generalnie zresztą słusznie), ale załatwiający całą sprawę w ciągu niecałych dwóch minut! Zresztą, nawet korzystając z podręczników i dokumentacji, często trafiajmy na fragmenty "nie do przebmienia". Niedowiarom polecam lekturę DirectX SDK :).

Cóż zatem pozostaje? Albo pogodzić się z realiami (odpuścić sobie :), albo też poszukać drogi "na skróty". Taką alternatywą są wszelkiego rodzaju "gamenaki". Gra, jak zresztą każdy inny program komputerowy, to przede wszystkim

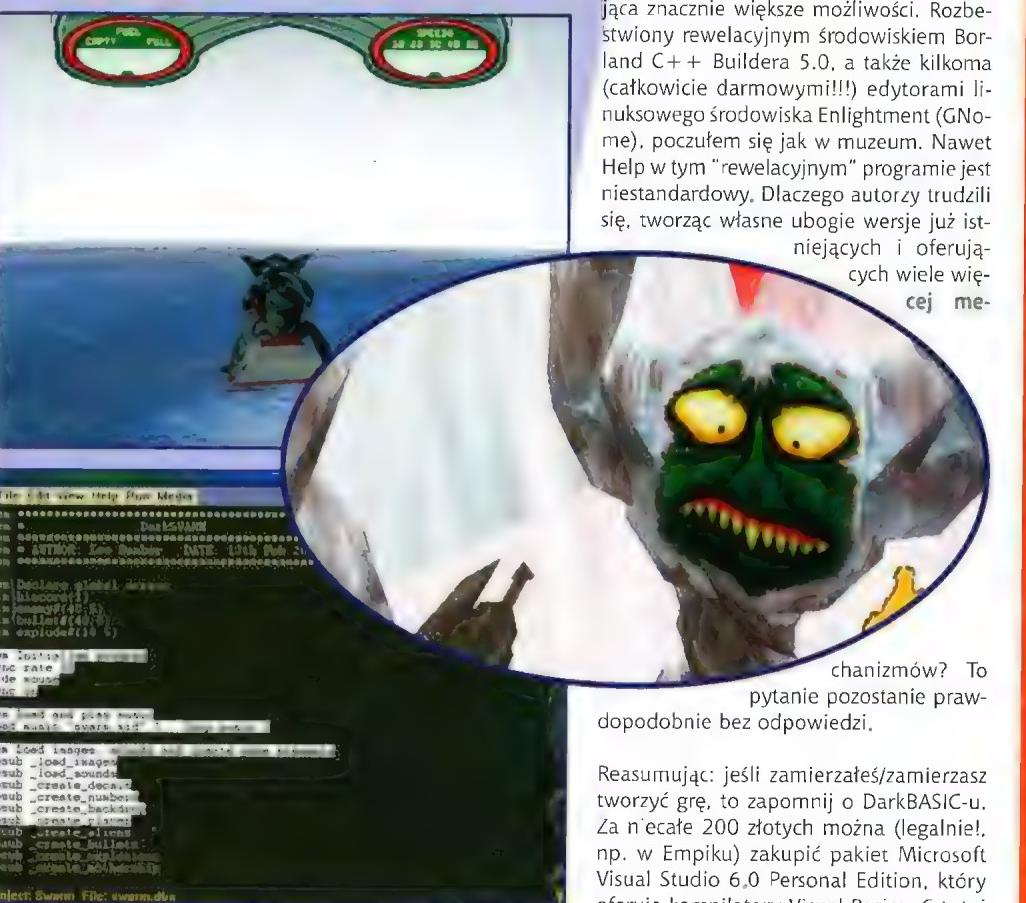
"DarkBASIC pozwoli Ci tworzyć własne gry, dema, prezentacje i aplikacje biznesowe w łatwym do zrozumienia języku Basic (...) - to (w tłumaczeniu) cytat z pudełka, w którym, jak głosił dumny napis, znajdował się miał "The Ultimate 3D game creator". Wątpliwości ogarnęły mnie już w momencie, kiedy wziąłem rzeczone pudełko do ręki. Znane powiedzenie głosi, że jeśli coś "jest do wszystkiego, to jest do niczego". DarkBASIC potwierdza tę tezę w całej rozciągłości, co za chwilę uzasadnię.

Przydugli wstęp o trudnościach pojawiających się przy tworzeniu gry nie słżył, wbrew pozorom, "zapchaniu strony". Specjalnie rozpisałem się na ten temat, bowiem chciałbym rozwiązać złudzenia, jakimi mamy na myśli innymi twórcy DarkBASIC-a. Streśmy się po krótkie: otóż DB pozwala nam za pomocą niewielkiej ilości prostych instrukcji języka BASIC manipulować obiektem 3D (w formatach programów 3D Studio i 3D Studio MAX), grafiką 2D (w dwudziestu formatach), dźwiękiem WAV (w tym tzw. 3D audio) i MIDI, filmami AVI, a także wykorzystywać technikę "Force Feedback". Krótko mówiąc, jest to BASICowy interfejs do znanego engine'u - DirectX. Jak to zwykle bywa, wraz z programem dostarczana jest obszerna biblioteka obiektów wszystkich wymienionych typów, a także gotowe, przykładowe programy prezentujące ich praktyczne zastosowanie. To tyle, jeśli chodzi o charakterystykę.

Wydawały się, że nic więcej do szczęścia nie potrzeba. "Propagandówka" z pudełka głosi m.in., że stworzenie sześcianu i obrócenie go wokół osi Z to cztery linie kodu, podczas gdy "w jednym innym języku wymagałoby to setek, jeśli nie tysiące linii". Jest to zwykłe kłamstwo. W BASICU zajmuje to dokładnie tyle samo (jeśli nie więcej), tyle że funkcje te napisali za nas twórcy DB, a my jedynie je wywołujemy, podając nazwę i parametry. Tutaj pojawia się pierwszy wyraźny mankament: gotowe funkcje mają to o siebie, że robią tylko to, co zaplanowali sobie ich twórcy. O jakimkolwiek rozszerzeniu funkcjonalności czy modyfikacji możemy zapomnieć. W C++ i innych językach obiektowych rozwiązujemy poprzez utworzenie klasy dziedziczącej z danej nam przez autora. Zachowuje ona całą funkcjonalność pierwotnego plus dodane przez nas elementy. Niestety DB oparto na "łatwym do zrozumienia" BASICU, w którym pojęcie klasy nie istnieje, a o "perwersjach" w rodzaju polimorfizmu czy funkcji wirtualnych możemy tylko pomarzyć. Jak "czytelny" jest duży plik kodu proceduralnego, wiedzą zapewne wszyscy, którzy się z takim czymś zetknęli. Dodatkowo twórcy DB w "prostych i czytelnych przykładach" namiętnie używają zmienionych o wiele wyjaśniających nazwach typu "A", "B" czy "Z".

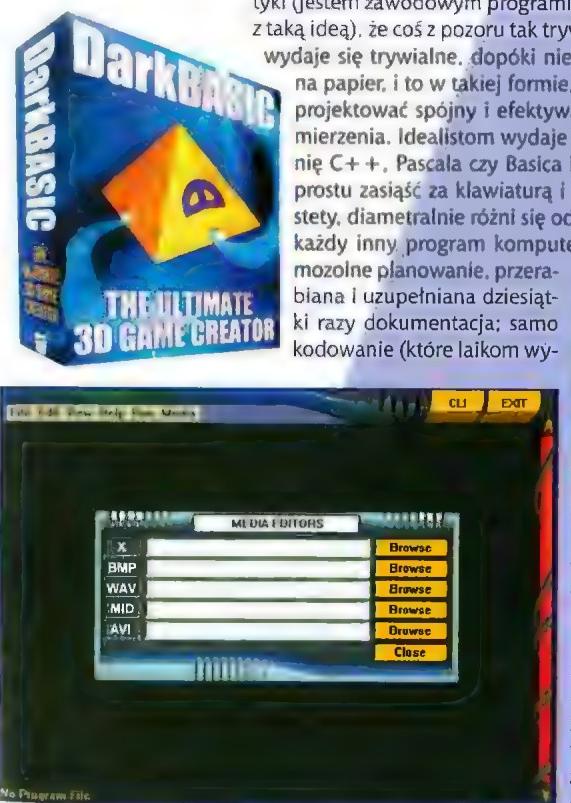
Jak widać, profesjonalnej gry w DB z pewnością nie stworzymy. Próbowałem więc doszukać się w DarkBASIC-u choćby walorów edukacyjnych. Niestety, takowych również nie znalazłem. Język BASIC jest wprawdzie w dalszym ciągu rozwijany przez Microsoft, ale to, co oferują twórcy DB, to archaiczną, dawno wymarłą formą tego języka, nieporównywalną w żaden sposób ze znanychoć z Worda Visual Basikiem. Jeśli ktoś chce uczyć się programowania, to obecnie jedyną sensowną wybór stanowią C++ i jego "pochodne" - Java i nowy C# Microsoftu.

Cechą ostatecznie pogrużającą DarkBASIC jest edytor. Jego funkcjonalność jest porównywalna do notepada (a nawet słabsza), co w przypadku edytora dla programisty jest propozycją bardziej niż ubogą. Zapomnijmy o samodzielnych definiowaniu kolorów, podświetlanej składni, a nawet o zmianie irytującego czarnego tła. Autorom podpowiadam, że w API Windows istnieje klasa "RichEdit" oferująca funkcjonalność WordPadu - trywialna w oprogramowaniu i dająca znacznie większe możliwości. Rozbawiony rewelacyjnym środowiskiem Borland C++ Buildera 5.0, a także kilkoma (całkowicie darmowymi!!!) edytoremami linuksowego środowiska Enlightenment (GNOME), poczułem się jak w muzeum. Nawet Help w tym "rewelacyjnym" programie jest niestandardowy. Dlaczego autorzy trudzili się, tworząc własne ubogie wersje już istniejących i oferujących wiele więcej możliwości men-



chanizmów? To pytanie pozostanie prawdopodobnie bez odpowiedzi.

Reasumując: jeśli zamierzałeś/zamierzasz tworzyć grę, to zapomnij o DarkBASIC-u. Za e-carte 200 złotych można (legalnie!), np. w Empiku zakupić pakiet Microsoft Visual Studio 6.0 Personal Edition, który oferuje kompilatory Visual Basic, C++ i Java oraz obszerną dokumentację (w tym MSDN - biuletyn Microsoftu dla programistów - zapewniam, że niezwykle przydatny). Osobom pragnącym zdobyć gotową bibliotekę do obsługi 3D polecam natomiast (nieco droższy, ale wciąż poniżej tysiąca złotych) pakiet Borland C++ + Builder 5.0 Personal Edition, do którego dołączane są (za darmo) dwa programy firmy Morft - 3D Engine i Word Builder. Ostatecznie jest też darmowy Linux z biblioteką OpenGL (dużo szybszy odpowiednik DirectX-a). Poza tym należy jeszcze uzbroić się w ogromną cierpliwość i determinację... □



**Producenci:** Dark Basic Software Ltd  
**Dystrybutor:** Guildhall Leisure  
**Internet:** brak danych  
**Wymagania:** P200, 32 MB RAM CD-ROM x 4 Win 95/98/2000 karta graficzna 4 MB RAM zgodna z DirectX  
**Cena:** brak danych

CD-ACTION

04/2001

Więcej czytelników niż ma Playboy

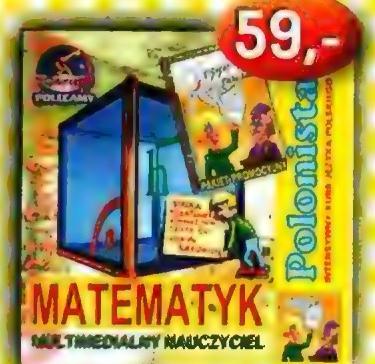
Limitowana edycja oprogramowania - tylko 1000 szt.

**SUPER KOREPETYCJE...  
POPRAW OCENY...  
ZOSTAŃ PRYMUSEM...**

**MATEMATYK**  
to największy na rynku polski  
MULTIMEDIALNY PROGRAM  
DO NAUKI MATEMATYKI

z zakresu szkoły podstawowej, gimnazjum i egzaminów do szkół średnich.  
Opracowany zgodnie z zaleceniami MEN.

Pielne rolę podręcznika (2500 stron, 5000 rozwiązań zadań !!!), domowego korepetytora i pomaga rozwiązywać zadania domowe. Gwarantuje szybkie postępy w nauce i doskonałą zabawę!



**Polonista**

Program do nauki gramatyki i ortografii języka polskiego z zakresu szkoły podstawowej. Zawiera doskonale opracowany podręcznik, dyktanda o różnym stopniu trudności, teksty i ćwiczenia gramatyczne. Jest doskonalem korepetytorem, który pomoże Ci w nauce oraz przygotuje do egzaminów do szkół średnich.

**GRATIS**

**KUP WYSYŁKOWO  
OTRZYMASZ GRATIS ... !!!**



(071) 3134108

Faberit A.P.H. • 55-200 Olawa • ul. B. Chrobrego 20c/15

\* do ceny dodatkowo koszt wysyłki

101 internetowych porad

# Lepsze życie w Sieci

W sieci Internet można znaleźć zdecydowanie więcej niż tylko wirusy i gry - możesz w niej tropić antyrządowe spiski, rozpocząć karierę wiedźmy czy sprawić, aby świat był lepszym miejscem. CDA ujawnia, jak zrobić wszystkie te rzeczy online!

Oprac. Łukasz Nowak

**1 Chcę...****...być zdziwiony**

Możesz urozmaicić swoje surfowanie za pomocą generatora losowych odnośników Yahoo. Odkryjesz przy tym pojęcie bezsensu.  
<http://random.yahoo.com/bin/ryl>

**9 Chcę...****...kupić boksującą zakonicę**

Oryginalne boksujące zakonnice, gumowe kurczaki, sztuczne włosy do nosa... Archie McPhee jest świetnym sklepem dla kompletnych świń [www.mcaphee.com](http://mcaphee.com)

**12 Chcę...****...zbudować peceta**

Odkryj urok przerania przedem, budując swój własny komputer - kompletną instrukcję znajdziesz w EHow.  
[www.ehow.com](http://www.ehow.com)

**2 Chcę...****...być anonimowy**

Wszystko, co robisz w Sieci, zostawia ślad - ukryj swoje poczynania za pomocą programów: Anonymizer i Freedom.  
[www.anonymizer.com](http://www.anonymizer.com), [www.freedom.net](http://www.freedom.net)

**3 Chcę...****...być cool**

Niektórzy ludzie rodzą się "cool" - ale reszta z nas może osiągnąć popularność, wkuwając pamiętnik Leonarda da Vinci.  
[www.davincisnotebook.com/cool.htm](http://davincisnotebook.com/cool.htm)

**4 Chcę...****...być chorym**

Jeżeli mrugające i świecące światła serwisu Vomit.com nie sprawią, że będzie ci niedobrze, to jesteś ulepiony z twardszej gliny niż my.  
[www.vomit.com](http://www.vomit.com)

**5 Chcę...****...skopiować czyjąś ciężką pracę**

Masz na wczoraj napisać wypracowanie z angielskiego? Odwiedź serwis Cheat Factory i skopiuj teksty innych ludzi - za darmo.  
<http://cheatfactory.hypermart.net>

**7 Chcę...****...kupić rzadki plakat Radiohead**

Zdobądź oficjalne gadżety filmowe i muzyczne ze stron Push Posters, które oferują olbrzymią kolekcję rzadkości.  
[www.pushposters.com](http://pushposters.com)

**8 Chcę...****...znać twardze fakty**

Wypełnij swój mózg faktami dzięki Encyclopaedia Britannica - ale zrob to szybko, gdyż darmowa próba trwa tylko 14 dni.  
[www.eb.com](http://www.eb.com)

**13 Chcę...****...być wiedźmą**

Otwarcie z małych zwierzątek i wywoływanie demów - to typowe poniedziałkowe zajęcia w zamku CD-A.  
[www.witchvox.com/xbasics.htm](http://www.witchvox.com/xbasics.htm)

**14 Chcę...****...ujarzmic rachunki telefoniczne**

Placisz zbyt wysokie rachunki za Internet? Kontroluj je za pomocą świetnego polskiego programu.  
[www.polbox.pl/yasf/rpm.htm](http://www.polbox.pl/yasf/rpm.htm)

**10 Chcę...****...odnaleźć wewnętrzny spokój**

Ucieknij od współczesnego życia i odkryj alternatywne religie, medytacje i wkurzająca muzyka w tle serwisu MyFuture.  
[www.myfuture.net](http://www.myfuture.net)

**16 Chcę...****...sprawdzać e-mail z dowolnego miejsca**

Zapomnij o laptopach i telefonach WAP - za pomocą MailStart możesz odebrać pocztę z dowolnego komputera w Sieci.  
[www.mailstart.com](http://www.mailstart.com)

**6 Chcę...****...wiedzieć więcej o moim mieście**

Jeżeli brakuje Ci informacji o miejscu, w którym mieszkasz, albo chcesz po prostu zdobyć aktualny program kin, odwiedź Nasze Miasto.  
[www.naszemesto.pl](http://www.naszemesto.pl)

**17 Chcę...****...znać twardze fakty**

Wypełnij swój mózg faktami dzięki Encyclopaedia Britannica - ale zrob to szybko, gdyż darmowa próba trwa tylko 14 dni.  
[www.eb.com](http://www.eb.com)

**18 Chcę...****...znać twardze fakty**

Wypełnij swój mózg faktami dzięki Encyclopaedia Britannica - ale zrob to szybko, gdyż darmowa próba trwa tylko 14 dni.  
[www.eb.com](http://www.eb.com)

C: format, Enter? Lepiej "read CDA!"

**11 Chcę...****Winfiles****...uaktualnić moje oprogramowanie Windows Update****3dfx****Windows Update**

Jeśli szukasz sterowników, nowych programów, latek systemowych czy narzędzi, Winfiles.com powinien być pierwszym krokiem.

**McAfee****www.mcafee.com**

Aktualny program antywirusowy to konieczność - przeglądaj strony producentów w poszukiwaniu uaktualnień.

**Updates.com****http://updates.zdnet.com**

Obrzędna kolekcja latek i uaktualnień, a także użyteczna funkcja "skanuj mój komputer", która robi całą brudną robotę za ciebie.

**12 Chcę...****...zbudować peceta**

Odkryj urok przerania przedem, budując swój własny komputer - kompletną instrukcję znajdziesz w EHow.  
[www.ehow.com](http://www.ehow.com)



**PENTAGRAM**  
THE PERFECT SIMPLICITY

**Faksmodemy**



**Mój zawiódł mnie dwa razy...**

- pierwszy raz, gdy nie mogłem drugi raz
- drugi raz, gdy nie mogłem pierwszy raz

**z TWOIM może być tak samo...**

**Ale niemusi - modemem Pentagram bedziesz mógł... połączyć się za każdym razem!**

**Shadow** 11 CHAMPION TOP 100 PLATINUM HONOROGACJA 1 miejsce - lipiec 2000 1 miejsce - lipiec 2000

**Pracuję przy wyłączonym komputerze!!!**

**451.- 550,- z VAT**

**PENTAGuard** GRATIS! w zestawie!

procesor Conexant (Rockwell)  
modem zewnętrzny, podłączony do portu szeregowego  
szybkość max 56kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)  
zapisanie do 60 wirtualnych gabinetów  
do 90 faktów  
automatyczna sekretarka i telefon głosomówiący SVD  
jednoczesny przesył danych i głosu (SVD)  
polska instrukcja instalacji i obsługi  
Super Voice - polska wersja!

**OMEN 56I** CHAMPION TOP 100 PLATINUM HONOROGACJA 81,- 99,- z VAT

procesor Motorola  
modem wewnętrzny - karta PCI  
szybkość max 56kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)  
automatyczna sekretarka i telefon głosomówiący, SVD  
polska instrukcja instalacji i obsługi

**MOTOROLA**

**Diablo 56I** 139,- 170,- z VAT HONOROGACJA

procesor Conexant (Rockwell)  
modem zewnętrzny, podłączony do portu szeregowego  
szybkość max 56kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)  
automatyczna sekretarka i telefon głosomówiący, SVD  
polska instrukcja instalacji i obsługi  
Super Voice - polska wersja!

**Diablo 56X** 245,- 299,- z VAT

procesor Conexant (Rockwell)  
modem zewnętrzny - karta PCI  
szybkość max 56kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)  
automatyczna sekretarka i telefon głosomówiący, SVD  
polska instrukcja instalacji i obsługi  
Super Voice - polska wersja!

**Predator USB** 205,- 250,- z VAT HONOROGACJA

procesor ST  
podłączenie: złącze USB  
szybkość max 56kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)  
automatyczna sekretarka i telefon głosomówiący, SVD  
polska instrukcja instalacji i obsługi  
Super Voice - polska wersja!

**ST**

**Modem Pentagram... chociaż nie viagra... zawsze Ci zagra!**

**MV**  
MULTIMEDIA VISION

02-673 Warszawa,  
ul. Konstruktorska 4  
tel. (0 22) 853 7000  
faks (022) 843 91 68  
e-mail: info@mmv.pl

Zapraszamy do współpracy  
sklepy, hurtownie  
oraz klientów detalicznych!  
PROWADZIMY SPRZEDAŻ  
WYSYŁKOWĄ!

**tel. (0 22) 853 7000**  
**<http://www.pentagram.pl>**

**17 Chce...**  
...przejrzeć zagraniczne prognozy pogody

Czy zastanawiasz się kiedyś, jaką jest pogoda w Ulan Bator? Możesz się tego dowiedzieć w cnn.com, gdzie są dostępne nawet zdjęcia satelitarne.  
[www.cnn.com/weather](http://www.cnn.com/weather)

**18 Chce...**  
...ściągnąć demo najnowszych gier

Obejrzyj screeny, a później ściagnij demo najnowszych tytułów z serwisu Adrenaline Vault, który opisuje wszystkie kategorie.  
[www.avault.com](http://www.avault.com)

**19 Chce...**

...wyieczyć katar

Zgodnie z informacjami w Internet Health Library katar nie jest niezniszczalny - poszukaj hasta "cold", żeby uzyskać wiele porad.  
[www.internethealthlibrary.com](http://www.internethealthlibrary.com)

**20 Chce...**

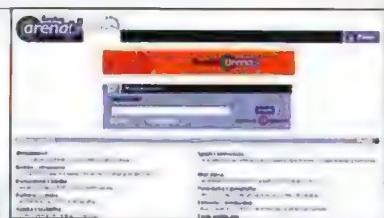
...oszukiwać w Deus Ex

Utknąłeś w grze? Ściagnij kody ze stron Happy Puppy, które zawierają mnóstwo cheatów, poradników i nowinek.  
[www.happypuppy.com](http://www.happypuppy.com)



**25 Chce...**  
...przeszukać polski Internet

Jeżeli chcesz szukać tylko na polskich stronach, użyj wyszukiwarki Infoseek serwisu Arena.  
<http://szukaj.arena.pl>



**26 Chce...**  
...dowiedzieć się w końcu, co to jest MP3

Nadal nie za bardzo wiesz, do czego twoi kumpły używają programów takich jak Winamp i Napster? Na stronach Wirtualnej Polski ci to wyjaśnia.  
<http://mp3.wp.pl>



**29 Chce...**  
...odmienić serwisy WWW

Jeżeli nuzą cię serwisy Web, przekształć je w surrealistyczną wizję poprzez "pootifikację", oferowaną przez Pootpool.com  
[www.pootpool.com](http://www.pootpool.com)

**18 Chce...**  
...ściągnąć demo najnowszych gier

Obejrzyj screeny, a później ściagnij demo najnowszych tytułów z serwisu Adrenaline Vault, który opisuje wszystkie kategorie.  
[www.avault.com](http://www.avault.com)

**30 Chce...**  
...wydać przyjęcie

Zamień siegiiesz po swojej (albo tatusia) kartę kredytową, znajdź najtańsze oferty za pomocą serwisu Kelkoo.  
[www.kelkoo.com](http://www.kelkoo.com)

**19 Chce...**  
...wyieczyć katar

Zgodnie z informacjami w Internet Health Library katar nie jest niezniszczalny - poszukaj hasta "cold", żeby uzyskać wiele porad.  
[www.internethealthlibrary.com](http://www.internethealthlibrary.com)

**20 Chce...**  
...oszukiwać w Deus Ex

Utknąłłeś w grze? Ściagnij kody ze stron Happy Puppy, które zawierają mnóstwo cheatów, poradników i nowinek.  
[www.happypuppy.com](http://www.happypuppy.com)



**33 Chce...**  
...oderwać się od wszystkiego

Edziwi się od nudnej roboty i naszej uroczej pogody - zaryzykuj kupno wycieczki na stronach Lastminute.com

[www.lastminute.com](http://www.lastminute.com)

**23 Chce...**  
...trochę się pośmiać

Serwis KissThisGuy jest ucięsnątą kolejką z lekkimi usłyszanych tekstów piosenek pop. Możesz także wysłać swoje własne.  
[www.kissthissguy.com](http://www.kissthissguy.com)

**24 Chce...**  
...wiedzieć, czy naprawdę wylądowały na Księżyku

Czy lądowanie na Księżyku było mistyfikacją? Zobacz "dowody" na stronach MoonFake i zdecyduj sam.  
[www.data-online.co.uk/moonfake.htm](http://www.data-online.co.uk/moonfake.htm)

**34 Chce...**  
...wiedzieć, co znaczy "iconoclastic"

Możesz znaleźć dziwne słówka, rozszerzyć swoje słownictwo lub poszukać przekleństw w sieciowym słowniku Cambridge.  
<http://dictionary.cambridge.org>

**36 Chce...**  
...wiedzieć, co jest ze mną źle

Jeżeli coś strzyka, sprawdź WebMD, aby przekonać się o złapaleś. Istny raj dla hipochondryków.  
<http://onhealth.webmd.com>

**37 Chce...**  
...zdążyć na pociąg

Nie trac godzin, czekając na opuszczony peronie - sprawdź rozkład jazdy w internetowym serwisie PKP.  
[www.pkp.pl](http://www.pkp.pl)

**38 Chce...**  
...znać wyniki krykietu

Nie możesz żyć bez najnowszych rezultatów krykietu? Zapisz się do Cricket365, a dostaniesz codzienne informacje pocztą elektroniczną.  
[www.cricket365.com](http://www.cricket365.com)

**39 Chce...**  
...obejrzeć sieciową doskonałość

Jeżeli szukasz nowinek, plotek czy recenzji ostatnich gier, to najlepszym miejscem do tego jest - naturalnie - CD-Action.  
[www.cdaction.com.pl](http://www.cdaction.com.pl)

**40 Chce...**

...wiedzieć, kto reżyserował Pink Flamingos

Doskonali serwis Internet Movie Database jest wylewany informacjami o filmach - zarówno o bestsellach, jak i totalnych szmiranach.  
[www.imdb.com](http://www.imdb.com)

**41 Chce...**

...kupić kostium Sierżanta Pieprza

Niezależnie od tego, czy chcesz kupić, czy pożyczyć, Exult ma wszystko: od kostiumów Sierżanta Pieprza aż po krawaty do pantomimy.  
[www.exult.co.uk](http://www.exult.co.uk)

**42 Chce...**  
...wstąpić do MIS

"Sluza nie zabija człowieka", mawiają ci z MIS, ale strona omawia dokładnie, jak zostać dziwakiem.  
[www.mi5.gov.uk](http://www.mi5.gov.uk)

**43 Chce...**  
...stać się długorękim

Wstąpienie do misi następuje tylko po wprowadzeniu - zwiększenie swojej szans, wkuwając informacje o jej amerykańskiej odrmanie.  
[www.americanmafia.com](http://www.americanmafia.com)

**44 Chce...**  
...wiedzieć, czy jestem piękny

Wyślij swój kubek do AmIHotOrNot.com, a cały Internet wystawi ci oceny w skali od 1 do 10.  
[www.amihotornot.com](http://www.amihotornot.com)

**45 Chce...**  
...zjeść owady na obiad

Gotujesz obiad dla teściów? Może upiuchisz dla nich trochę pasikoników w polewie czekoladowej i dołożysz chleba z dzdżownicami?  
[www.ent.iastate.edu/misc/insectsasfood.html](http://www.ent.iastate.edu/misc/insectsasfood.html)

**46 Chce...**  
...znać informacje o grach

**Daily Radar**  
[www.dailyradar.co.uk/pkc](http://www.dailyradar.co.uk/pkc)

Jeżeli codzienne aktualizacje to za mało, dostaniesz najnowsze informacje, screeny i recenzje w odstępach co 15 minut.

**Old Man Murray**  
[www.oldmanmurray.com](http://www.oldmanmurray.com)

Jeżeli szukasz czegoś inteligentniejszego od kolejnej strzelanki, GA-RPG omawia różne aspekty sieciowej społeczności role-playing.

**PC Game Review**  
[www.pcgr.com](http://www.pcgr.com)

Ta niezależna strona oferuje codzienną porcję nowości i recenzji, a także wyszukiwanie cen i forum dyskusyjne.

**Blue's News**  
[www.bluesnews.com](http://www.bluesnews.com)

Dobre źródło porad i nowości dla całej komputera braci, Blue's News jest ważnym serwisem dla prawdziwych graczy.

# nowość

drukarki atramentowe

EPSON STYLUS™ COLOR

480

EPSON STYLUS™ COLOR 580

580

EPSON STYLUS™ COLOR 680

680

2880x720dpi

EPSON STYLUS™ COLOR 880

880

2880x720dpi

EPSON STYLUS™ COLOR 980

980

2880x720dpi

ukryty

papieru

EPSON

®

**47 Chce...**  
...podróżować



Odwiedź Lonely Planet, aby dowiedzieć się, gdzie najlepiej pojechać, a następnie włącz peceta i udaj się za morza.  
[www.lonelyplanet.com](http://www.lonelyplanet.com)

**48 Chce...**  
...być oświecony  
przez naukę

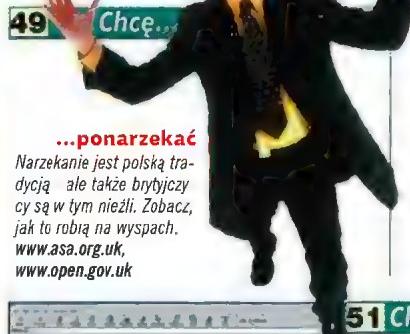


Odkryj najnowsze informacje, poglądy i kontrowersje świata nauki w doskonałym serwisie New Scientist.  
[www.newscientist.com](http://www.newscientist.com)

**49 Chce...**  
...ponarzekać

Narzekanie jest polską tradycją, ale także brytyjczycy są w tym niezły. Zobacz, jak to robią na wyspach.

[www.asa.org.uk](http://www.asa.org.uk),  
[www.open.gov.uk](http://www.open.gov.uk)



**50 Chce...**  
...znać odpowiedź

Zdobądź odpowiedzi na naprawdę istotne życiowe pytania z serwisu Poradnik Galaktycznego Auto-stopowicza, siedemnastoletniego poradnika do wszystkiego.  
[www.h2g2.com](http://www.h2g2.com)

**51 Chce...**  
...nauczyć się  
mówić po Klingoński

Jeżeli chcesz mówić w dziwnym, niezrozumiałym naręczu, przenieś się na Śląsk albo odwiedź Instytut Klingoński.

[www.kli.org.uk](http://www.kli.org.uk)

**52 Chce...**  
...schudnąć

Jeżeli chcesz schudnąć, przesydaj sprawły, że masz tu i tam zbyt wiele. Weight Watchers pomoże ci schudnąć bez głodzenia się.

[www.weightwatchers.co.uk](http://www.weightwatchers.co.uk)

**53 Chce...**  
...być zdrowym

Ten świetny serwis pozwala znaleźć program treningowy, który sprawi, że będziesz wysportowany i nie umrzesz od tego.

[www.phys.com/fitness/analysis](http://www.phys.com/fitness/analysis)

**54 Chce...**  
...mieć życie

**55 Chce...**  
...stracić dziewictwo

Dowiedz się, jak zdobyć wolny zawód, zrezygnować z wygricia szczerów albo wyciągnąć więcej kasy z banku.

[www.smarteric.com/smarteric/articles.html](http://www.smarteric.com/smarteric/articles.html)

**56 Chce...**  
...naprawić toaletę

Zapobiegij tragedii w dziedzinie "zróbi to sam w toalecie", korzystając z porad ekspertów ze stron B&Q.

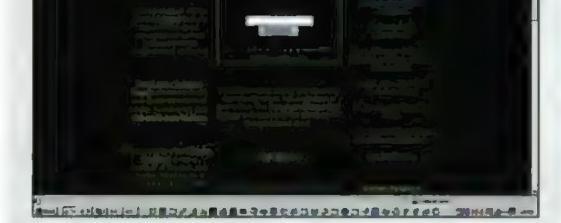
[www.diy.com](http://www.diy.com)

**57 Chce...**  
...obejrzeć obrzydliwe zdjęcia

Rotten.com posiada takie pejzaże, jak zdjęcia z autopsji, straszne eksperyty medyczne i ludzi uprawiających seks z rybami.

[www.rotten.com](http://www.rotten.com)

**58 Chce...**  
...poznać swój rząd



Zawsze chciałeś wiedzieć, kto jest ministrem? Odwiedź oficjalne strony rządowe, a dowiesz się wszystkiego z tej dziedziny.

[www.kprm.gov.pl](http://www.kprm.gov.pl)

**59 Chce...**  
...coś wynaleźć

Jeżeli chcesz coś wymeyeż, ale akurat nie przychodzą ci do głowy żadne pomysły, sprawdź sugestie w idea-a-day.com

[www.idea-a-day.com](http://www.idea-a-day.com)

**60 Chce...**  
...podkręcić procesor

Tom's Hardware oferuje proste porady dotyczące podkręcania procesorów z dokładnymi informacjami o kościach Celeros i AMD.

[www.tomshardware.com](http://www.tomshardware.com)

**61 Chce...**  
...przejść na emeryturę

Strony Motley Fool zapewniają rozsądne porady i informacje finansowe dla tych, którzy chcą grać na giełdzie i wygrywać.

[www.fool.co.uk](http://www.fool.co.uk)

**62 Chce...**  
...zlapać taaaką rybę

Barbel Fishing World oferuje porady wędkarskich ekspertów zarówno dla początkujących, jak i nieco bardziej zaawansowanych.

[www.barbel.co.uk](http://www.barbel.co.uk)

**63 Chce...**  
...zagrać w Counter-Strike



Nie ma usprawiedliwienia dla gania samego - odwiedź Barrysworld, znajdź serwer i rozwalaj nieznajomych w sieciowym szaleństwie.

[www.barrysworld.com](http://www.barrysworld.com)

**64 Chce...**  
...zagrać w GTA za darmo



Jeżeli nie przeszukasz ci reklamy, FreeLoader posiada wiele gier, w tym także Grand Theft Auto, które możesz ściągnąć za darmo.

[www.freeloader.com](http://www.freeloader.com)

**65 Chce...**  
...zostać wiceprezidentem

Jeżeli chcesz zostać wiceprezidentem, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.vp.com](http://www.vp.com)

**66 Chce...**  
...zostać ambasadorem

Jeżeli chcesz zostać ambasadorem, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.ambassador.com](http://www.ambassador.com)

**67 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**68 Chce...**  
...zostać gwiazdą filmu

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą filmu, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**69 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**70 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**71 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**72 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**73 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**74 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**75 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**76 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**77 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**78 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**79 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**80 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**81 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**82 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**83 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**84 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**85 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**86 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**87 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**88 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**89 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**90 Chce...**  
...zostać gwiazdą telewizji

Jeżeli chcesz zostać gwiazdą telewizji, skorzystaj z porad ekspertów z tego dziedziny.

[www.star.com](http://www.star.com)

**91 Chce...**



# Pulpit Nexgen

Nie musisz czekać, aż Microsoft weźmie się do pracy. CD-Action już teraz po-każe ci, jak stworzyć pulpit nowej generacji.

oprac. Krzysztof Kruszyński



Mamy to na CD

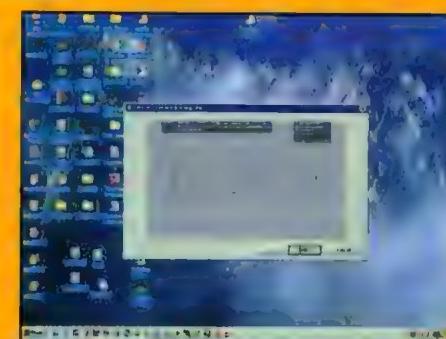
**R**ozójrzyj się wokół siebie. Półprzezroczyste i zrobione na styl iMac-a urządzenia, aplikacje zmieniające skórę i przeglądarki sieci Web - praktycznie wszystko, co ma związek z komputerem, wygląda lepiej niż kiedykolwiek. Jest jeden główny wyjątek - Windows. Windows ME jest najlepszą wersją tego systemu, jaka dostępna jest obecnie dla klienta ale wciąż brak jej wiele do tego, aby była atrakcyjna. W porządku, firma Microsoft nie zmieniła ogólnego wyglądu i sposobu pracy systemu Windows, aby wszyscy wiedzieli, jak go używać. Nie znaczy to wcale, że musisz przyglądać się i polegać na tym, co robią inni. Z pomocą programów do tworzenia alternatywnych powłok



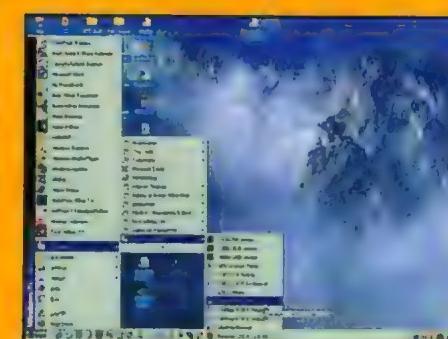
## Od zera do bohatera



1 Pierwszy krok polega na dekomprezji LDE-X z kija CD, który dołączony jest do czasopisma bieżącego numeru, do folderu na dysku twardym. Jest to plik o nazwie zip zawierający pliki: wykonywalny i tekstowy - ReadMe. Gdy już rozpakujesz je na dysku, uruchom plik LDE-X, aby go zainstalować.



2 Podczas instalacji będą pojawiały się pytania o kilka razy. Proponujemy pozostawienie folderu domyślnego w niezmienionej postaci, ponieważ zmiana może spowodować wystąpienie problemów. Gdy instalacja się zakończy, należy zrestartować komputer.



3 Po tej czynności należy zainstalować LiteSpawn, co umożliwi przełączanie się pomiędzy powłokami LiteStep i Explorera. Kliknij menu Start=>Programy i otwórz pozycję LDE-X, następnie wybierz Install LiteSpawn. Po raz kolejny uruchom komputer ponownie.



4 Tym razem, gdy uruchomisz komputer ponownie, w oknie dialogowym LiteStep pojawi się pytanie, która powłoka chcesz uruchomić. Wybierz LiteStep, a system otworzy powłokę C:\LDE\LiteSpawn. Plik konfiguracyjny LiteSpawn znajduje się w folderze C:\LDE\LiteSpawn i możesz poddać go edycji tak, aby dośćnielnie uruchamiał się Explorer, jeśli oczywiście tego chcesz.



5 Jeśli LDE-X jest zbyt duży i nie mieści się na ekranie, musisz ręcznie dokonać zmian rozdzielczości, z jaką teraz pracujesz. Kliknij pulpit prawym przyciskiem myszy i wybierz User. Otworzy się lista programów z twojego menu Start=>Programy. Przebij ją do pozycji LDE-X i wybierz 1024x768.



6 Na koniec czas skonfigurować LDE-X. Najpierw zaznacz prawym przyciskiem myszy pulpit i wybierz Config=>LDE-X, Configuration=>GUI Configuration. Upewnij się, że wybierasz Windows 9x, a nie NT, a następnie dołącz jaką efektywną tapetę pulpitu celem uzyskania końcowego efektu.

## Spraw sobie pulpit nowej generacji

kiedykolwiek. Zapaleni użytkownicy LDE-X mogą teraz także wejść na stronę WWW Leaf R&D (<http://leafrd.cjb.net/>) i poszukać najnowszych aktualizacji programu.

Po opcjami w menu na pasku znajdują- cym się w dolnej części ekranu i odsyłaczami tekstowymi po lewej stronie istnieje tak- że menu podrzędne, do którego dostęp uzy- skujemy, klikając pulpit prawym przyci-

**Gdy już skończysz, otrzymasz pulpit zawierający więcej opcji niż kiedykolwiek.**

## Krok w stronę świata

Program, którego używamy, nosi nazwę LDE-X. Albo raczej jest to jego najnowsze wcielenie (wersja 3) i nosi nazwę Wilhelm. A może to tylko nazwa nowego interfejsu?... Cóż, powiedzieć. Tak, czy inaczej, jest to mały, ale fantastyczny program. LDE-X pracuje w oparciu o klasyczny zamieńnik powłoki LiteStep. Zanim przejdziemy do omówienia programu, jeśli nie jesteś obeznany z tematem zamiany powłoki, powinieneś przeczytać kilka poprzednich numerów, w których temat ten został opisany dokładniej... Po lekturze będziesz wiedzieć, że umiejętnie wprowadzone zmiany w plikach mogą spowodować wstrzymanie systemu. Inną rzeczą, o której należy pamiętać, jest to, że komputer obsługuje rozdzielcość 1024x768, ponieważ jest to najmniejsza rozdzielcość, z jaką pracuje LDE-X.

Aby dowiedzieć się, jak zainstalować LDE-X, postępuj zgodnie z instrukcjami podanymi niżej. Gdy już skończysz, powinieneś uzyskać pulpit zawierający więcej opcji niż

twoj pulpit może wyglądać bardziej futu- rystycznie i nie będzie musiał wydawać w tym celu majątku. Wszystko, czego po- trzebujesz, to płyta CD dołączona do tego numeru. Więc włóż ją do środka i postępuj zgodnie z instrukcjami, aby zainstalować pulpit swoich marzeń.

## Uwaga!

Zmiana powłoki jest kłopotliwa i może wymagać edycji plików systemowych w celu przywrócenia systemowi jego oryginalnej konfiguracji, więc nie zmieniaj niczego, jeśli nie wiesz, jak to zrobić. Aby odinstalować LDE-X, musisz uruchomić Eksploratora i wybrać Remove LDE-X z pozycji LDE-X w menu Programy. Do usunięcia LiteSpawna należy podać edycji plik system.ini i zmienić linię shell=C:\LDE-X\LiteSpawn.exe na linię: shell=explorer.exe.

Jeśli popełnisz w tym miejscu błęd, będziesz musiał podać plik system.ini edycji w systemie DOS, aby przywrócić Windows. Jeśli masz system Windows ME, jedynym sposobem na wywołanie systemu DOS jest uruchomienie komputera z dyskiem startowej - upew- nij się zatem, że jest ona pod ręką.

## Sztuka na pulpicie

Przedstawiamy najlepsze w tym miesiącu tematy LiteStep. Wszystkie ściągnąć można ze strony [www.skinz.org](http://www.skinz.org).



Ld7 - autor David Lucas.



Blackmagics - autor Teschio.



Boxed AgentGrey ReVision - autor Morph.



Digital Frost v3 "Frost Revisited" - autor Den van Schelten.

zwek. Domyślnie LDE-X szuka wszystkich programów na dysku D:\. Nie jest to jed-nak zbyt pomocne, gdyż większość użytkowni-ków systemu Windows 9x wykorzystuje

napęd C:\. Zatem pierwszą rzeczą, jaką po- winieś zrobić, to zmienić obszar poszuki- wań programów z dysku D:\ na dysk C:\. Na szczęście jest to łatwe zadanie. W tym celu wybierz opcję edycji pliku Step.rc i zmień linię na poczatkę, która ma postać: alpro-grampath "d:\program files" na: alpro-grampath "c:\program files".

Z każdym razem gdy klikniesz jedną z ikon na pasku menu, LDE-X szuka w pliku Paths.rc folderu lub programu, który zostanie otwarty. Aby ikony łączyły się z wykorzystywanymi przez ciebie programami, należy podać edycji plik Paths.rc. Zatem kliknij pulpit prawym przyciskiem myszy, wybierz Config => LDE-X => Configuration => Manual Configuration => Edit Paths.rc, a następnie przejdź do linii wyglądającej w ten sposób: \*Bang word "\$alpro-grampath\$\\microsoft office\\office\\win-word.exe".

Po zmianie \$alpro-grampath\$ możesz zrobić to samo z resztą ścieżek programów. Konfiguracja wszystkich ikon zajmuje trochę czasu, więc przygotuj się na wiele zmian i "majsterkowania", zanim dostosujesz instalację do swoich potrzeb.



Rozstanie się z pul- pitem Windows wy- daje się na początku smutne, ale tylko do momentu, w któ- rym uszwadomisz sobie, jak dobrą jest LDE-X.

# Jak zmienić wygląd Eksploratora

Rozwesel siebie i swoje foldery za pomocą kilku nowych skór prosto z serwisu internetowego o nazwie Hotbar.

oprac. Łukasz Nowak

Zapewne nie wszyscy z was doświadczali już niewątpliwie przyjemności grzebania w ustawieniach systemu Windows i zmieniać wygląd pulpitu. Niezależnie od tego, czy zmianę tapetę, wygaszacz ekranu, czy chociażby podmieniacie czcionkę wyświetlaną w okienkach, dostosowywanie pulpitu zawsze daje dużo radości i satysfakcji.

Choćbyście nie wiadomo co zmienili, nadal zostają zwykłe paski narzędziowe na górze każdego okienka, w którym wyświetlany jest folder. Istnieje jednak sposób na rozśnienie także tego elementu wyglądu za pomocą programu, który można ściągnąć ze

strony internetowej z adresem www.hotbar.com. Hotbar jest firmą internetową, której siedziba znajduje się w Nowym Jorku, a jej podstawowa działalność polega na oferowaniu dodatkowych skór dla przeglądarki sieci Web. Te skórki dodają kolorytu wszystkim okienkom Eksploratora, które otwierasz, poprzez zmianę wyglądu pasków narzędziowych. Jako że Internet Explorer jest mocno zintegrowany z całym systemem, również zwykłe foldery zmieniają swój wygląd. Do wyboru otrzymujemy ponad 40 000 skór, które przedstawiają różnorodne obrazy, poczynając od uroczych szczeniąt, a na panoramicznych widokach Londynu kończąc.

Nie dość, że skórki programu Hotbar rozbijają wygląd folderów, to oferują także dodatkową funkcjonalność za sprawą specjalnego paska narzędziowego. Hotbar określa go mianem "deskii rozdzielczej" Internetu, co w gruncie rzeczy nie ma się zbytnio z prawdą. Na pasku, który wpasowuje się w ogólny wygląd Eksploratora, umieszczono przeglądarkę sieciową, a także sporo przycisków kierujących użytkownika do najlepszych stron w Internecie, poświęconych informacjom, zakupom i grom komputerowym. Zawartość ta jest bardzo amerykańska, ale jest to niska cena za otrzymanie takiego narzędzia! Zatem pora zainstalować program Hotbar.

□

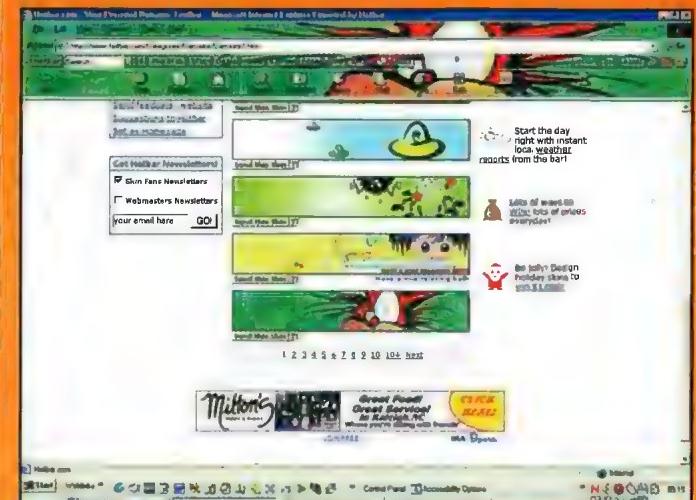
## Krok po kroku



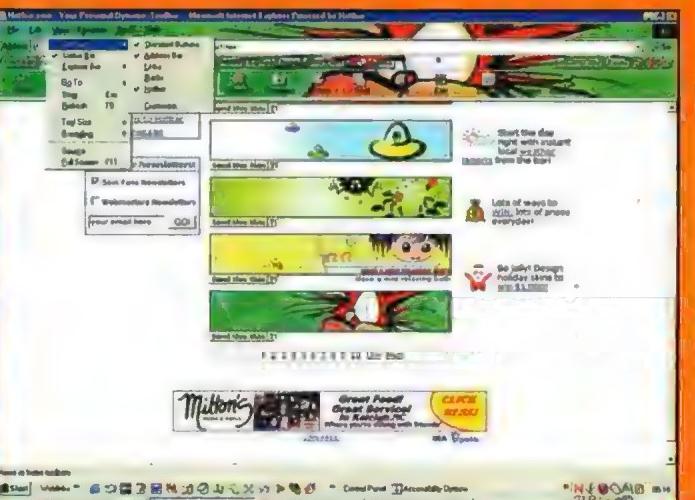
1 Otwórz przeglądarkę ( tutaj używamy programu Internet Explorer), a zobaczysz widok podobny do tego, chyba że zdecydowałeś się ukryć niektóre paski. Jak widać, mamy tutaj nieciekawy, szary pasek. Wcale nas to nie cieszy. Otwórz stronę [www.hotbar.com](http://www.hotbar.com).



2 Możesz teraz wybrać skórę, która nas interesuje. Po lewej stronie ekranu znajdują się lista kategorii. Jeżeli przytrzymasz kurSOR nad jednym z przykładów, na środku ekranu pojawi się, jak będzie wyglądał w rzeczywistości. Znajdź jakąś ciekawą skórę i kliknij ją.



3 Skórka zostanie automatycznie ściągnięta i natychmiast pojawić się nowe, barwne paski narzędzi. Jeżeli zmienisz zdanie co do wyboru skóry, po prostu kliknij dwukrotnie inną. Powinieneś już także widzieć dodatkowy pasek narzędzi programu Hotbar.



4 Jeżeli chcesz, możesz w każdej chwili wrócić do poprzedniego wyglądu za pomocą menu Widok. Kliknij opcję Paski narzędzi, a następnie usuń zaznaczenie przy Hotbar. Aby znowu włączyć kolory, po prostu wykonaj całą operację jeszcze raz!

# Chcesz się połączyć?



Zbudowanie sieci biurowej dotychczas było trudne... Teraz możesz zapomnieć o drogim i skomplikowanym sprzęcie sieciowym.

Wyjątkowa funkcja PC 2 PC wbudowana w płytę główną MSI pozwoli Ci:

Założyć sieć biurową,  
udostępnić połączenia internetowe,  
udostępnić drukarki, telefony i urządzenia periferyjne

Wszystko, co skomplikowane, pozostaw płytę główną MSI, która zadba o wszystkie połączenia!

\* Użytkownicy muszą mieć przynajmniej jedno połączenie typu dial-up lub dowolny rodzaj połączenia z Internetem.



PC 2 PC

### 815EP Pro-R

Intel 815EP chipset

- Supports Intel® Celeron® / Pentium® III Processor up to 1 GHz or higher
- Supports 133 SDRAM
- Supports Bus Master ATA 100,
- PCAlert™ III System Hardware Monitor
- D-LED™ (Onboard Diagnostic LEDs)
- 6x PCI (Master) / 1x AGP (X) / 1x CNR / 7x USB
- Supports MSI Live BIOS™ and updates your BIOS.
- MSI exclusive PC 2 PC networking function

### 694D Master-S

VIA 694D chipset

- Supports Dual Intel® Pentium® III processor up to 1 GHz or more
- Supports PC100/133 SDRAM up to 2.0 GB
- ATA 100 (Optional)
- Support high performance SCSI devices
- D-LED™ (Onboard Diagnostic LEDs)
- 1xCNR / 1xAGP (X) / 5xPCI(Master)

### 850 Pro

Intel 850 chipset

- Support Intel® Pentium® 1.5GHz or faster processor.
- Support 4 RMM up to 8GB memory of 2GB.
- AC'97 Controller integrated
- AGP Pro (4X) / 1 CNR / 5 PCI / 4 USB
- ATA 100 (Optional)
- 3 DIMM 168-pin SDRAM slots
- 4 USB ports
- Live BIOS™ and updates your BIOS

### K7 Turbo-R

VIA KT133A chipset

- Supports AMD Athlon™/ Duron™ Processor up to 1.5GHz
- Supports PC100/133 SDRAM up to 2.0GB
- FSB @ 200/266 MHz
- RAID 0, 1 supported by Promise Raid ATA 100 (Optional)
- 3 DIMM 168-pin SDRAM slots
- 4 USB ports
- Live BIOS™ online
- Auto optimize CPU clock Logic

\* Users must have at least one dial-up or any types of Internet connection.

**MSI**  
Link to the Future

Headquarters  
**MICRO-STAR INT'L CO., LTD.**  
No.69,Li-De St.,Jung-He City,Taipei Hsien,Taiwan  
Tel.: 886-2-3234-5599  
Fax: 886-2-3234-5488  
http://www.msi.com.tw

**INCOM**

**INCOM SA**  
Tel: 071-358 8031  
Fax: 071-358 8088  
http://www.incom.pl

**TORNADO**  
2000 S.A.

**TORNADO 2000 S.A.**  
Tel: 022-868 8001  
Fax: 022-868 8019  
http://www.tornado.com.pl



# Sieciowe korzyści

oprac. Łukasz Nowak

**Ś**

iec komputerowa. Brzmi iście fascynująco. Natychmiast przywoź skojarzenia z pokraczonymi, uwielbiającymi gry MUD dżiwakami, których życie zatrzymało się gdzieś w 1977. Icn rozmowy skupią się prawie wyłącznie na nazwach nowych serwerów, adresach IP i korzyściach płynących zainstalowania nowego firewalla. Na szczęście wcale tak nie musi być. Ci ludzie po prostu zauważali początek czegoś świetnego i wymyślili swój własny żargon, aby uniemożliwić innym wtargnięcie do ich zamkniętego świata. Ale skoro coraz więcej osób przyznaje się do posiadania w domu więcej niż jednego komputera, z całą pewnością można stwierdzić, że ewolucja sieci komputerowych wykona w najbliższej czasie znaczący skok.

Z całą pewnością można stwierdzić, że ewolucja sieci komputerowych wykona w najbliższym czasie znaczący skok. jest dla ciebie najbardziej odpowiednie. W końcu przedstawimy poradnik krok po kroku opisujący, jak skonfigurować własną sieć, niezależnie od tego, czy będzie się ona składać z dwóch maszyn połączonych kablem szeregowym czy też jej sercem będzie koncentrator Ethernet. Nie masz pojęcia, o czym przed chwilą przeczytałeś? Czytaj dalej, a dowiesz się wszystkiego...

## Popracujmy razem

Zanim zaczniesz rozrzucać wokół siebie karty sieciowe, koncentratory i niezliczoną liczbę kabli, może lepiej najpierw dowiedzieć się, na co pozwala stworze-

modemu przez sieć jest sprawą dziecinnie prostą.

W dalszej części tego artykułu przedstawimy wam, do czego są przydatne są sieci, a także, co sam będziesz mógł zrobić, kiedy w końcu sam sobie zafundujesz jedną z nich. Przedyskutujemy zalety różnorakich rozwiązań i pomożemy ci zdecydować, które z nich

nie sieci. Oto niektóre z cudów, których tak niecierpliwie oczekujesz...

Sieci są rewelacyjne. Dzięki nim pozbędziesz się wielu nieprzyjemnych i uciążliwych obowiązków, a także od czasu do czasu pozwoli ci w sposób interesujący spędzić kilka chwil. Zbierz grupę przyjaciół (najlepiej po kilku oranżacach), a wkrótce dość adczysz niezwykłego przeżycia gry w sieci, które bije na głowę wszelkie PlayStation i inne takie.

Ale przecież zabawa i gry to nie wszystko - istnieje jeszcze wiele innych powodów, dla których warto mieć sieć. Możesz dzielić pliki, drukować dokumenty, skanować zdjęcia, skrócić czas renderowania czy udostępnić wszystkim łączne internetowe.

## No to gramy...

Zabawa w dowolną grę przez Internet jest tylko marną imitacją tego, co może przynieść gra. Wyobraź sobie, jeśli potrafisz, że nie narzekasz na wysoki ping ani na nieuczciwe fragi, bo akuratpisałeś wiadomość, czy poszedłeś zrobić kawę. Jak to jest, gdy można użyć rai guna w Quake III czy karabinu snajperskiego w Counter-Strike bez konieczności zgadywania po ornaku, gozie znajdzie się cel, kiedy powolny Internet w końcu odświeży obraz. A do tego będziesz mógł wyciągać z siebie prawdziwe okrzyki w kierunku swych przeciwników z liczbą osiągniętych właśnie

Jak dobrze wykorzystać sieć



Właśnie dostajesz nowy komputer na gwiazdkę? A może gdzieś w piwnicy stoi stara maszyna z czasów przedpotopowych? Dlaczego więc nie stworzysz swojej własnej sieci? Jest to prostsze, niż myślisz...

fragów. Takie są tylko niektóre uroki zabawy z wykorzystaniem sieci o przywołej szybkości.

Sam kiedyś zobaczył, że bardzo ciężko jest grać w Quake III, Unreal Tournament czy Counter-Strike w lokalnej sieci, a potem wrócić do połączeń internetowych - są one najzwyczajniej tragicznie wolne. Chcesz usłyszeć więcej dobrych wieści? Gry sieciowe są naprawdę proste do skonfigurowania, gdyż zostały one specjalnie do tego celu zaprojektowane. Jeżeli jesteś w stanie podłączyć swoją maszynę do Internetu i spróbować przez chwilę grać, przekonasz się, że ustawienie swojego własnego serwera to błahostka - po prostu uruchom grę w sieci LAN, tam, gdzie zwykłe wybierasz opcję Internet i natychmiast będziesz mógł postrzelać do najbliższej rodziny.

## Dziel się bogactwem

Jednym z podstawowych powodów, dla których w zamierzchłych czasach wymyślono sieć komputerową, była możliwość ustawienia wielu niedrogich terminali, które mogły korzystać z tego samego, drogiego sprzętu, jak na przykład: macierze dyskowe, drukarki czy skanery. Pomimo że cena tych ostatnich znacznie w ciągu lat obniżała się, nadal istnieje wiele korzyści, które można osiągnąć poprzez współużytkowanie sprzętu. Doskonałym przykładem mogą być tutaj drukarki. Ne musisz kupować osobnej do każdego komputera w domu, a zaoszczędzone pieniądze możesz przeznaczyć na kupno lepszego i szybszego modelu. Ceny twardych dysków bardzo, bardzo spadły w ciągu ostatnich kilku lat, jednak wciąż warto zdecydować się na dzielenie swoich gigabajtów. Wykorzystanie jednego, dużego dysku, dostępnego dla całej sieci jest idealnym sposobem na wymianę plików (więcej o tym nieco później), a jeżeli masz stary komputer, który możesz przeznaczyć na serwer, nie będziesz nawet musiał obserwować, jak twoja maszyna zwalnia

za każdym razem, gdy ktoś potrzebuje ściągnąć najnowszy patch do Counter-Strike. W końcu są jeszcze urządzenia, takie jak skanery, aparaty cyfrowe czy nagrywarki, które wymagają, żeby na każdym kompu-

oczywiście używać innych nośników wymiennych (droga zabawa) lub za każdym razem wypalać płytę CD (powolne i też nieco kosztowne), tymczasem sieć jest od nich bez porównania lepsza. Oferuje bardzo proste i efektywne rozwiązanie tego problemu. Możesz swobodnie przeglądać dyski twardy, wykorzystując sieć (jeżeli są udostępnione) jako dodatkowy folder w Eksploratorze, zupełnie tak, jakbyś miał jeszcze jeden dysk. Możesz swobodnie przerzucać dane pomiędzy komputerami, a ponieważ sieć lokalna jest szybka, całość będzie przebiegać bardzo sprawnie. Jeżeli za boisz się, że ktoś inny będzie miał dostęp do twoich prywatnych plików, możesz również łatwo ukryć odpowiednie foldery, udostępniając tylko fragment swojego dysku. Butka z masłem.

## Brama do wiedzy

Konieczność podniesienia się z wygodnego fotela i podejścia za każdym razem do komputera, który jako jedyny posiada łączę z Internetem, a masz ochotę posurówwać, jest przejmująca. Jedną z pierwszych rzeczy, które będziesz chciał zrobić po konfigurowaniu sieci będzie udostępnienie połączenia z Internetem wszystkim maszynom. Jest to dzicinnie proste, jeżeli używasz systemów WinME lub Win98SE, jako że Microsoft dołączył do nich małą i zgrabną aplikację, która wykonuje całą brudną robotę za ciebie.

Nieoceniony jest program umożliwiający połączenie z Internetem, po nieważku dzięki niemu nie trzeba instalować serwera proxy. Zamiast tego wystarczy odpowiedzieć na kilka pytań dotyczących budowy sieci i po chwilie wszystko jest gotowe. Pomijając oszczędności względem rachunku

## Napster

Napster posunął ideę fragmentowania plików o jeden krok do przodu, łącząc wszystkie maszyny z dostępem do sieci Internet. Przepuszczanie wszystkich przez serwer wyszukujących danych może mieć niemal konsekwencje prawne, jeżeli jesteś fani zespołu Metallica, ale dla całe resztę z nas jest to bardzo wygodny sposób na zdobycie muzyki, którą lubimy - zdecydowanie bardziej podoba się Internet w roli radia niż zwykłej sieci.

## Bez sieci?

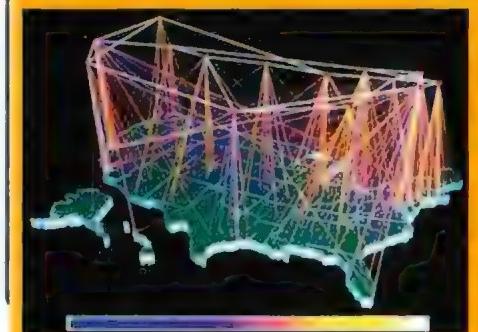
Wyobraź sobie na chwilę świat bez Internetu. Wyobraź sobie, że w ogóle nie byłaby sieci poza wielkimi maszynami wyposażonymi w wiele szpilek z taśmą, które rozwiązują problemy departamentu obrony. Bez Counter-Strike, bez surfowania po sieci do wschodu słońca ani bez skacania gier i plików MP3. Udostępnianie plików sprowadziłoby się do biegania w kółce ze stertą dyskietek. Nie wspominając już o tym, że nie moglibyśmy nigdy użyć bankomatów czy zapłacić za zakupy kawiarni pleskiem. To wszystko jest zbyt przygrywające, aby o tym myśleć poważnie, poważnie.

Prawdopodobnie nie jesteś w stanie myśleć o przyszłości bez sieci, ale inaczej było w przypadku niejaka Thomasa Watsona, który w roku 1943 stwierdził: "Myślę, że na świecie jest zapotrzebowanie na moje pięć komputerów." I co z tego? Ano to, że ten przemil pan był w owym czasie prezesem firmy IBM. Oczywiście, nie był osamotniony w swym sceptycyzmie - jeszcze nawet w roku 1977 przedsiębiorstwo DEC, Ken Olson, wyraził opinię, że: "Nie ma żadnego powodu, aby ktokolwiek chciał posiadać komputer w domu." Czy retrospekcja nie jest rewelacyjna zabawa?



T.J. Watson uwielbiał śmiech, naprawdę.

## Moc sieci



### Internet

Największa sieć komputerowa na świecie nie wymaga szczególnych rekomendacji. Niezliczone liczby komputerów we wszystkich zakątkach świata, połączonych ze sobą nieskończoną płatnią kabli, z wykorzystaniem której wykonuje się niewyobrażalną liczbę jednoczesnych obliczeń. W oparciu o niezwykle zmysłowe pomysły protokołów gwarantowanych się, że paczki informacji dotrą na miejsce i to niezależnie od potrzebnych środków. Jedyne problemem jest ogrom osób korzystających z tego usług, przez co staje się przeraźliwie powolny...



### Sieci lokalne

Dokładna liczba przedsiębiorstw, które zostały skłonne do budowy takiej sieci pozostała na zawsze tajemnicą. Z pewnością jest ich sporo, ponieważ istnieją bardzo istotne zalety połączenia wszystkich komputerów w jeden organizm. Najbardziej oczywistymi są oszczędności sprzętowe - każdy może korzystać z tej samej drukarki laserowej i nie ma potrzeby kupować kilkużetnego do każdego komputera z osobne. Również korzystna jest wymiana dokumentów, dostęp do Internetu i inne...



### Napster

Napster posunął ideę fragmentowania plików o jeden krok do przodu, łącząc wszystkie maszyny z dostępem do sieci Internet. Przepuszczanie wszystkich przez serwer wyszukujących danych może mieć niemal konsekwencje prawne, jeżeli jesteś fani zespołu Metallica, ale dla całe resztę z nas jest to bardzo wygodny sposób na zdobycie muzyki, którą lubimy - zdecydowanie bardziej podoba się Internet w roli radia niż zwykłej sieci.

## Podstawowe adresy



Windows nie współpracuje z twoją siecią? Przeszukaj bazę informacji firmy Microsoft w celu uzyskania oficjalnej odpowiedzi. [www.microsoft.com/technet](http://www.microsoft.com/technet)



Ten praktyczny poradnik wydawania przyjęć LAN jest lekturą obowiązkową dla wszystkich miłośników lokalnego fregowania. [www.lanparty.com](http://www.lanparty.com)



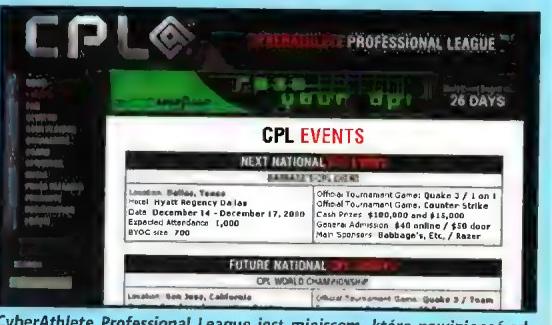
3Com zyskał dobrą sławę w świecie sieci, a na ich stronach znajduje się mnóstwo przydatnych porad i rozwiązań. [www.3com.com](http://www.3com.com)

## Graj dla pieniędzy!

Brzmi to zbyt pięknie, ale zbudowanie własnej sieci może sprawić, że będziesz lepszym człowiekiem - a z całą pewnością w świecie Counter-Strike. Bierz kumpli i ćwicząc bez ustanku, nie zaśnijesz przypadkiem, zatrąciłeś resztki kontaktów twardziskowych, a wtedy możecie myśleć o zupełnie nowej profesji, jaką jest profesjonalny gracz.

Jest to sen, który stał się rzeczywistością dla całkiem sporej grupy graczy, którzy mają powód do radości ze sponsorowanego sprzętu i sporej ilości kaszy za tłuczenie lamerów na całym świecie. Oczywiście, trzeba się liczyć z ciągle obawą, że samemu zostanie się utknąłym - ale... nie możesz wygrać, jeżeli nie grasz.

Zapewne interesuje cię, ile pieniędzy można dostać, a także miejsce i czas rozgrywania turniejów. Cóż, wystarczy odwieźć jeden z dużych serwisów trakujących o konkursach i tam dowiedzieć się, gdzie odźbić się następny turniej. Jednym z nich jest CyberAthlete Professional League ([www.thecpi.com](http://www.thecpi.com)), a także XSRReality ([www.xsreality.com](http://www.xsreality.com)). Aby was zachęcić wielkie mistrzostwa świata CPL Wiosna 2001, które odbyły się w Kalifornii kusiły nagrodami o sumie \$150 000.



CyberAthlete Professional League jest miejscem, które powinieneś odwiedzić, jeżeli lubisz gry w sieci, ale musisz być naprawdę bardzo dobry.

## Moc sieci



### SETI

Możesz opierać swą wiedzę na Archiwum X czy tandemnych sekcjach z lat siedemdziesiątych, ale możesz również znaleźć się wśród innych, których komputery podłączone do sieci w ramach programu Seti wykorzystującego zgrupowaną moc obliczeniową wszystkich zaangażowanych komputerów.



### Granie przez LAN

Gry multiplayer zostały zaprojektowane do współpracy z szybkością wzgórza przepustowości sieciemi i dopóki nie doświadczysz dreszczu przy każdym fragu czy pingu poniżej 100, po prostu nie jesteś prawdziwym mężczyzną.



### Sieci WAN

W końcu dochodzimy do sieci globalnych (WAN). Są to maszyny składające się z tajemniczych routera, które trzymają pieczę nad wszystkim, co robisz. Pozwalają wybrać pieniądze w bankomacie i znajdują poczescie miejsce w paranoicznych dreszczowcach. Nie można ich używać, nie ma w nich serwerów, Quaka'a i zdecydowanie nie są zbyt przyjazne użytkownikowi. Można je określić jako duże sieci LAN, które nie są tak interesujące jak Internet.

Jeszcze jednym użytkownikiem, który chętnie korzysta z takiego sposobu obliczeń jest SETI - amerykański program naukowy, który przegląda niezmierną liczbę danych z olbrzymich radioteleskopów w nadziei, że znajdą się jakieś ślady istnienia pozaziemskiej cywilizacji.

## Budujemy nową sieć

Teraz, kiedy już zdecydowałeś, że nie jesteś w stanie żyć ani minutę dłużej bez swojej własnej sieci lokalnej, zapewne chciałbyś się dowiedzieć, jak można taką zbudować, nieprawda? Aby wybrać odpowiednią konstrukcję sieci, musisz sobie na początku zadać kilka pytań, do czego zamierzasz ją wykorzystywać.

**Stosuj się do naszych porad, a w miarę połączysz swoje pecety.**



Przemysł sieciowy przezywa okres poważnego wzrostu i zauważa, że powinno dotyczyć to również peacetów. W efekcie oznacza to, że na rynku dostępna jest cała gama produktów sieciowych i czasami trudno zdecydować się na odpowiedni zakup. Na szczęście można zawęzić opcje i rozważyć cztery podstawowe typy rozwiązań. Jedno należy do specjalistycznych, więc wybór nie powinien nastąpić nadmiernych kłopotów. Pierwszym sposobem jest Bezpośrednie Połączenie Kablowe, które jest, co prawda, dosyć ograniczone, ale za to bardzo tanie i proste w instalacji. Sieć oparta na interfejsie USB jest podobna w sposobie działania, ale o wiele szybsza i, co za tym idzie, niestety sporo droższa. Standard Ethernet, który jest najpopularniejszym medium transmisji danych, składa się z kilku oddzielnych elementów, należy jednak do najbardziej uniwersalnych rozwiązań. Ostatecznie można zdecydować się na zakup urządzeń bezprzewodowych, które całkowicie niwelują problem wiążący się po podłączeniu kabli i znacznie ułatwiają połączenia w przypadku komputerów przenośnych. Tak wygląda ogólne podsumowanie każdego rodzaju sieci. W ramach znajdziesz nieco bardziej szczegółowe informacje.

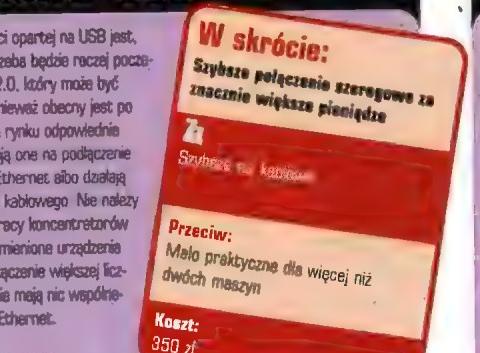
## Pociągnij Ethernet

Jeżeli zacząłeś sam budować swoją sieć i pozwoliłeś kumplom zakończyć się stertą kabli leżących w całym mieszkaniu, usiądź, odprę się i przestudiuj nasz mały poradnik, a na pewno pozwoli Ci rozwiązać kilka spraw.

## Połączenia USB

Pomimo że budowa sieci opartej na USB jest, oczywiście, możliwa, trzeba będzie raczej poczekać na standard USB 2.0, który może być łatwiejszy w użyciu, ponieważ obecny jest po prostu za wolny. Są na rynku odpowiednie urządzenia, ale pozwalają one na podłączenie się do istniejącej sieci Ethernet albo działają podobnie do połączenia kablowego. Nie należy rozumieć, że sposób pracy koncentratorów USB jest zbyt wyraźnie wymienione, urządzenia pozwalają tylko na podłączenie większej liczby adapterów USB i nie mają nic wspólnego z koncentratorem Ethernet.

Bezpośrednie połączenia USB są znacznie szybsze od szeregowych, oferując przepustowość dochodzącą do 8Mb/s, ale niestety takie o wiele więcej kosztują. Najlepiej poczekać na ogłoszenie standardu USB 2.0.



## Sieci Ethernet

Jest to najpopularniejszy rodzaj sieci LAN głównie za sprawą faktu, że pozwala zrobić wszystko, co kiedykolwiek wymyślono. Możesz sam skompletować odpowiednie urządzenia albo, jeżeli nie czujesz się na siłach, zdecydować się na gotowy zestaw, który posiada wszystko, co jest na początku potrzebne: dwie karty sieciowe, kable o różnych długościach i koncentrator. Ceny mogą się gwałtownie zmieniać, więc warto przejrzeć kilka różnych ofert przed zakupem. Możesz spotkać się z dwoma podstawowymi typami sieci: 10 Mb/s oraz 100 Mb/s. Zdecydowanie lepiej wybrać tę szybszą, która jest nieco droższa, ale też przyjemniejsza w użytkowaniu.

Kiedy już zbierzesz wszystkie elementy sieci, przejdź na koniec tego artykułu, gdzie znajdziesz poradnik: "Krok po kroku" omawiający procedurę instalacji. Zanim się obejrzyś, będziesz miał święte dużąjącą sieć, idealną do nadużywania cierpliwości najdroższych ci osób. Dolaczanie kolejnych komputerów sprowadza się do prostego ich podłączenia, dzięki czemu będziesz mógł posunąć się do niecodziennych środków, aby kontroiować życie Twojej rodziny.

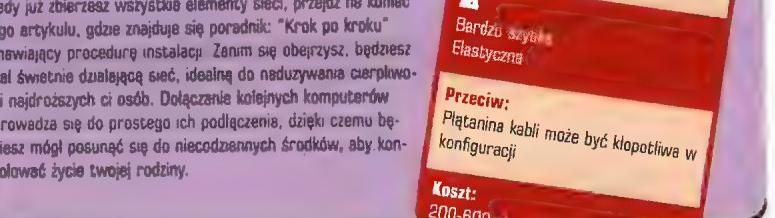


**W skrócie:**  
Standard budowy sieci komputerowej

**Z:**  
Bardzo szybka  
Elastyczna

**Przeciw:**  
Platynina kabli może być kłopotliwa w konfiguracji

**Koszt:**  
200-600 zł



**W skrócie:**  
Szybsze połączenie szeregowe za znacznie większą mocą pieniężną

**Z:**  
Szybkie na krótkie

**Przeciw:**  
Mało praktyczne dla więcej niż dwóch maszyn

**Koszt:**  
350 zł

**W skrócie:**  
Ethernet bez płatiny kabli

**Z:**  
Żadnych kabli  
Elastyczna

**Przeciw:**  
Raczej drogie  
Nie tak szybkie jak Ethernet

**Koszt:**  
600 zł / 28 kabli

## Ethernet configuration

**1** Zaczynaj, upewniając się, że masz dokonanie wszystkie wymagane elementy. Potrzebujesz koncentratora z liczbą portów większą lub równą liczbie komputerów (dla większości zastosowań w domu cztery porty będą w sam raz), po jednej karcie sieciowej dla każdego pęceta (wolne gniazdo PCI może się przydać) oraz odpowiednią liczbę kabli.

**2** Teraz możesz zacząć składać wszystkie klocki. Otwórz pierwszy komputer i znajdź wolne gniazdo PCI. Weź pod uwagę, że z tyłu karty będzie występował przewód, więc miejsca na dole obudowy jest dobrym pomysłem. Usuń zabezpieczającą blaszkę, odkręcając śrubkę ją przytrzymującą. Zachowaj ją na później.

**3** Weź jeszcze błyszczącą sieciówkę w swe ręce i wciśnij ją do oczekującego już gniazda. Będzie zapewne musiał dodać nieco siły, aby karta "wskoczyła". Następnie powinieneś ją zabezpieczyć, przykręcając do obudowy. I to tyle. Możesz teraz zamknąć komputer i poskrabarć obudowę. Nie tańcę, prawdę?

**4** Masz teraz kartę sieciową w komputerze, więc pora na kable. Włóż jeden koniec przewodu do właśnie zainstalowanej sieciówki, a drugi poprowadź przez pokój, kończąc całą operację podłączeniem go do koncentratora. Upewnij się, że ułożysz kabel w sposób, który nie będzie ci zawadzał – z pewnością będziesz musiał żyć z nim przez pewien czas.

**5** Jedna maszyna sieci nie działa poprawnie, więc musisz powtórzyć dotycyczasowe kroki dla całego komputera w planowanej sieci. Być może będziesz musiał przenieść koncentrator, zanim znajdziesz najlepsze dla niego miejsce, więc nie boj się odłączać na moment kable. Lepiej zrobić to teraz, niż myśleć się później.

**6** Uruchom pierwszy komputer i zainstaluj sterowniki do sieciówki. Po restartie powinieneś znaleźć na pulpicie nową ikonę o nazwie Otwarcie Sieciowe. Kliknij ją prawym przyciskiem i wybierz Właściwości -> Identyfikacja. Przypisz maszynie unikalną nazwę i wspólną dla wszystkich grupę, na przykład "dom".

**7** Po kolejnym restartie (uff!) musisz jeszcze raz otworzyć Właściwości sieci, ale tym razem zatrzymaj się na pierwszej karcie. Przejrzyj listę pozycji w okienku, aż znajdziesz wpis TCP/IP -> [Nazwa twojej sieciówki]. Kliknij teraz Właściwości. Wpisz adres IP w postaci 10.1.1.1 dla pierwszego komputera. Maskę ustaw na 255.255.255.0.

**8** Masz teraz skonfigurowany pierwszy komputer, teraz trzeba zrobić to samo dla pozostałych. Wszystko powinno być ustawione dokładnie w ten sam sposób poza nazwą w polu Identyfikacja i adresem IP, które muszą różnić się dla każdej maszyny – drugiej przypisz 10.1.1.2, trzeciej 10.1.1.3 i tak dalej. Nazwy mogą być dowolne, ale też niespotykane.

**9** Aby umożliwić udostępnianie plików, kliknij po prostu przycisk Udostępnianie Plików i Drukarek we Właściwościach Sieci i zaznacz dwa pola w pojawiającym się oknie. Po tej operacji będziesz mógł udostępniać foldery i napędy poprzez menu prawego przycisku myszy. Powinieneś, oczywiście, sprawdzić poprawność połączeń, odpalając partyjkę Counter-Strike.

## Bezpośrednie połączenie kablowe

**1** Połączenia bezpośrednie czy to przez port USB, szeregowy czy równoległy, działają zawsze w ten sam sposób, więc ten krótki przewodnik obejmuje wszystkie rodzaje łącz. Nie trzeba się wytężać, żeby je uruchomić, ale o kilku rzeczach warto wiedzieć. Zaczynaj od podłączenia jednego końca kabla do jednej z maszyn, które chcesz połączyć...

**2** ... a drugi koniec podłącz do drugiego pęceta. Jeżeli masz łączę USB, posiadasz dodatkowe, małe pudelko pomiędzy komputerami, które usprawnia pracę, więc nie próbuj łączyć sieci bez niego. I to w zasadzie wszystko, jeśli chodzi o kwestie sprzętowe.

**3** Na koniec musisz uruchomić program Bezp. Połączenie Kablowe, który jest w każdej instalacji Windows (znajdziesz go w sekcji Komunikacja folderu Akcesoria w menu Start). Maszyna, której zbiory chcesz dzielić, musi zostać ustawiona jako gospodarz, a druga jako gość. Po rozpoznaniu nowej systemów, możesz zacząć wymieniać danych.

## Dźwięki systemowe

# Zmiana codziennego brzmienia systemu

Znudziły ci się już domyślne dźwięki oferowane przez system Windows? Jeżeli nie możesz już słuchać kolejnych "tada" i "ding", czytaj dalej, a dowiesz się, co można z tym zrobić.

Oprac. Łukasz Nowak

W redakcji CD-Action bezustannie zmieniamy wygląd naszych pulpitu. Niezależnie od tego, czy jest to podmiana tapety, czadowy wygaszacz ekranu czy zestaw zupełnie nowych ikonek, zawsze chętnie wprowadzamy każdą nowinkę. Nie ma, co ukrywać, że tematy, które standardowo dostarczane wraz z Windows są raczej monotonne i bardzo szybko się nudzą. Jednak dzięki wspaniałemu wynalazkowi, jakim bez wątpienia jest sieć Internet, każdy z nas ma natychmiastowy dostęp do całej gamy rewelacyjnych dźwięków.

Dźwięki systemowe są kompletnie ignorowane przez zdecydowaną większość użytkowników, którzy po prostu wyłączają swoje głośniki, jeżeli nie mają ochoty w słuchaniu majestatyczne "tada". Takie zachowanie jest całkowicie zrozumiałe - wysłuchanie tematu startowego Windows po raz gozylionowy może wywoływać gwałtowny odruch wymiotny. Nie pozostało nam nic innego, jak ściągnąć z Internetu nowe dźwięki i sprawić, aby Windows znów brzmiał interesująco. Cała operacja nie jest wcale tak skomplikowana, jak można by przypuszczać, a pozwala dodać osobistego uroku komputerowi, przy którym spędzamy znaczną część naszego życia. Istnieją serwisy internetowe pozwalające

na ściągnięcie różnego rodzaju darmowych dźwięków, gotowych do zastosowania w różnych sytuacjach. Dźwięki systemowe są zapisywane w postaci plików formatu .wav znajdujących się najczęściej w folderze Winows. Mając to na uwadze, nie trudno domyślić się, że można je bez problemu podmienić na dowolne inne, które wcześniej ściągnięty z sieci. Naszym ulubionym serwisem jest [www.dailywav.com](http://www.dailywav.com), gdzie umieszczono dużą i często aktualizowaną bazę plików .wav, które można swobodnie ściągnąć. Bez wątpienia jest to doskonaly sposób na zabawę, czasami wystawiając na próbę nerwy innych osób.

## Krok po kroku

**1** Otwórz w przeglądarce stronę [www.dailywav.com](http://www.dailywav.com) i poszukaj pliku dźwiękowego, który się podoba. Najlepiej wybrać coś, co uczy programu Counter-Strike, kiedy nie ma żadnych obiektów, które można strzelić, ponieważ jest to czasem przejęta.

**2** Wykop zatarty dźwięk i za pomocą Explorera połącz go z sonaram. Spowoduje to utworzenie nowego folderu o nazwie dźwięku, który pozwala na słuchanie plików. Jeżeli przypiszesz go do pęcetów, zaczynają działać.

**3** Najpierw zapakuj plik w folderze C:\WINDOWS\sounds, gdzie dwieście plików był uniesione dźwięki Windows. Następnie otwórz kolejny Dźwięk za pomocą programu Windows Sound System. Kliknij Start > Ustawienia > Pulpit > Sonar.

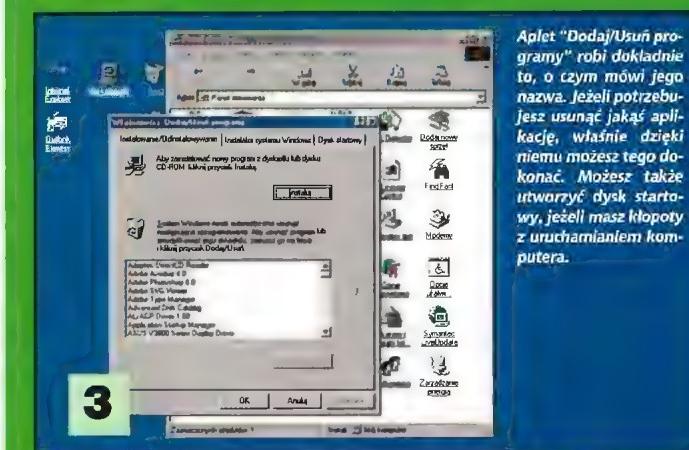
**4** Chcesz, aby w przypadku błędu programu został otwarty dźwięk. W tym celu zmień linię Błąd Programu, a następnie Przepiąk, i przejdź do folderu C:\WINDOWS\sound. Wystarczy kliknąć "Dodać" podając nazwę, do której po prostu zastosuj dźwięk.

**Krok po kroku**

W menu Start otwórz Panel Sterowania. Na obrazku widać okienko zawierające poszczególne ustawienia Windows. W zależności od wersji systemu, którą posiadasz, wygląd Panelu może się nieco różnić.



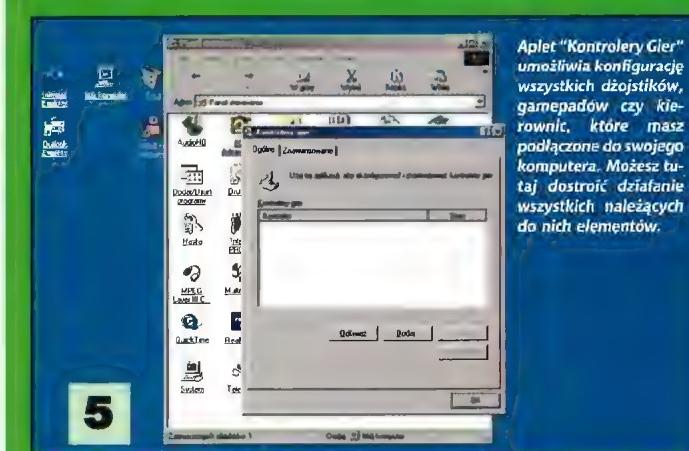
Pierwszą użyteczną opcją, na którą się natykamy, jest "Dodaj nowy sprzęt". Wybierając ją, każemy Windowsom wyszukać sprzęt, który nie został poprawnie wykryty, co pozwoli na usunięcie ewentualnych problemów.



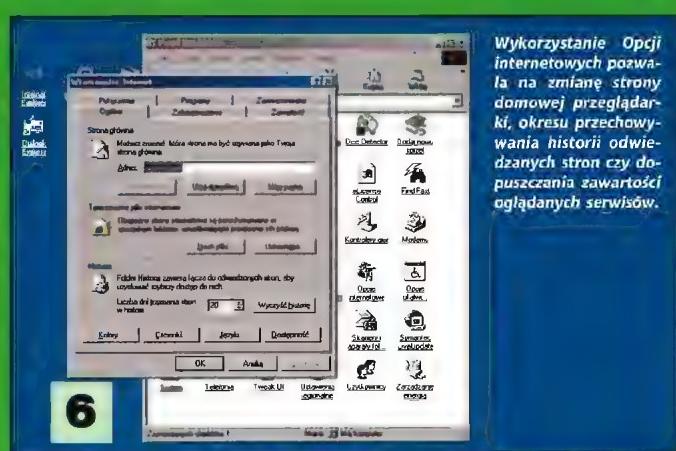
Aplet "Dodaj/Usuń programy" robi dokładnie to, o czym mówi jego nazwa. Jeżeli potrzebujesz usuwać jakąś aplikację, właśnie dzięki niemu możesz tego dokonać. Możesz także utworzyć dysk startowy, jeżeli masz kłopoty z uruchamianiem komputera.



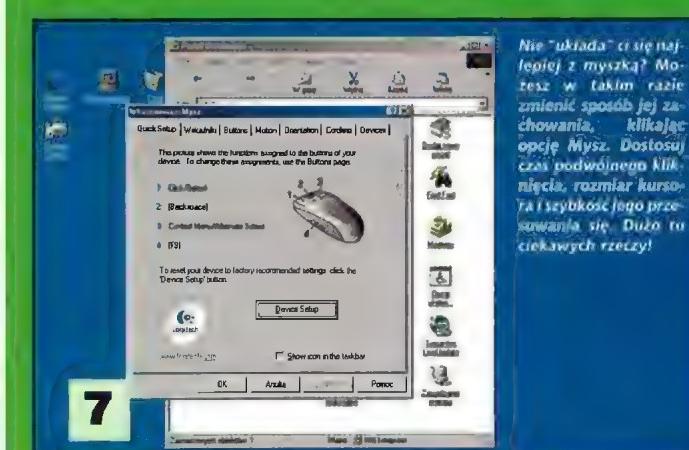
Jeżeli wewnętrzny zegar komputera jest dla ustawiony, opcja "Data/Godzina" pozwoli na jego poprawienie. Możesz także wybrać strefę czasową oraz włączyć automatyczne uwzględnianie zmiany czasu na letni i zimowy.



Aplet "Kontrolery Gier" umożliwia konfigurację wszystkich dżojstików, gamepadów czy kierownic, które masz podłączone do swojego komputera. Możesz tutaj dostosować działanie wszystkich należących do nich elementów.



Wykorzystanie Opcji internetowych pozwala na zmianę strony domowej przeglądarki, okresu przechowywania historii odwiedzanych stron czy dopuszczenia zawartości oglądanych serwisów.



Nie "układa" ci się najlepiej z myszką? Możesz w takim razie zmienić sposób jej zauważania, klikając opcję Mysz. Dostosuj czas podwójnego kliknięcia, rozmiar kurSORA i szybkość jego przesuwania się. Dużo tu ciekawych rzeczy!



Uwaga! Przed użyciem musisz zainstalować opcje dotyczących korzystania z myszy. Aby system mógł zidentyfikować mysz, należy od niej skorzystać z nowego programu.

**Panel Sterowania**

# Przejmij kontrolę nad Windows

Jest prawie reguła, że wszyscy użytkownicy systemu Windows z czasem zgłębiają się w tajniki użytkowania Panelu Sterowania i przekonują się, jak bardzo jest użyteczny

używa Windows. Niektóre z nich rzeczywiście lepiej zostawić w spokoju, ale inne też się proszą o niewielkie poprawki.

ak sama nazwa sugeruje, Panel Sterowania jest centrum układu nerwowego systemu Windows. Można go znaleźć w menu Start, przechodząc do menu Ustawienia. Wystarczy kliknąć ikonę Panel Sterowania, a pojawi się na ekranie okienko dające dostęp do prawie wszystkich parametrów konfiguracji Windows, jakie są używane.

Funkcje Panelu Sterowania idealnie można zilustrować powiedzonkiem: "co z oczu, to z serca". A szkoda, gdyż bardziej można zmienić, aby usprawnić swoją pracę. W Panelu Sterowania można zobaczyć i zmienić prawie wszystkie ustawienia, których

oznacza to, że nie są one przydatne. Wszystkie z nich zawierają informacje, które w pewnym zakresie mogą Cię interesować. W ramach Krok po kroku, w ośmiu kolejnych etapach przedstawimy najbardziej potrzebne opcje znajdujące się w Panelu Sterowania. Oprócz nich jest jeszcze znacznie więcej ciekawych parametrów, które warto przeglądać w wolnych chwilach.

W zależności od sprzętu i oprogramowania, które do tej pory zainstalowałeś, część opcji w Panelu Sterowania może różnić się wyglądem, ale te, które zamierzamy tutaj opisać, są standardowe i nie powinny się zmieniać. W tym przykładzie używamy Windows 98, ale dokładnie takie same metody dotyczą systemów Win 95, Win ME oraz Win 2000.

**Oprogramowanie antywirusowe**

# Jak uchronić się od wrednych mikrobów?

Odrobinę przypomina to - hm - bezpieczny seks, fenomen lat 80-tych, czyli - jak postępować, by polem ciężko nie żałować swej beztroski. Witamy w świecie komputerowych wirusów.

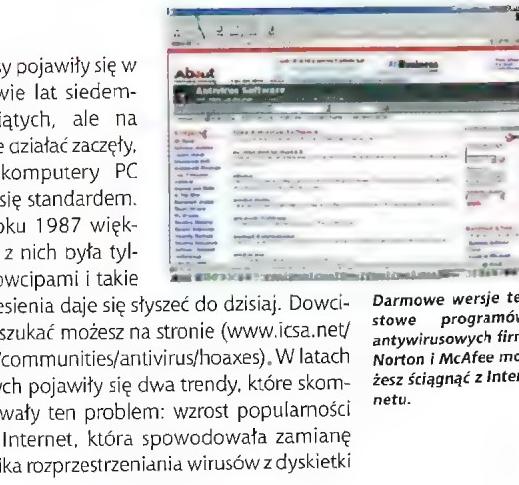
prac. Krzysztof Kruszyński

**W**świecie cookie, współdziałań plików i bezprzewodowej komunikacji, klasyczna definicja wirusa, brzmiąca "jest to program, który instaluje się i rozmnaża bez wiedzy użytkownika", traci na aktualności. Teoretycznie nie możesz złapać żadnego, jeśli świadomie nie otworzysz zainfekowanego pliku lub programu. Może to być na przykład plik wykonywalny (.exe), dokument (.doc lub podobny) albo inny popularny załącznik do e-maila. Większość wirusów dociera teraz za pośrednictwem poczty e-mail, ale wciąż można się nimi zarazić z płyt CD, dyskietek lub nawet ze stron w Internecie, na których przez przypadek uaktywnić można Java.

Visual Basic lub Active X. Najbezpieczniej jest nie otwierać żadnego pliku, którego się nie spodziewasz lub który nie pochodzi ze

**I**Teoretycznie nie zainfekujesz komputera wirusem, jeśli nie otworzysz zainfekowanego pliku.

źródła godnego zaufania... albo może po prostu w ogóle nie kupować komputera? Chyba nie tedy droga?

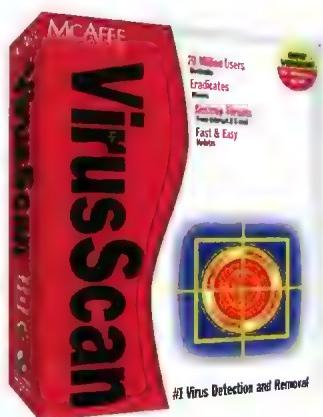


Darmowe wersje tzw. programów antywirusowych firm Norton i McAfee mogą ściągnąć z Internetu.

na wiadomości e-mail oraz wynalezienie pierwszego wirusa Makro WM/Concept (tzw. makrowirus). Razem otwierają one drzwi do praktycznie każdego pulpitu, a stosunek kawałów do złośliwych nadużyć zaczął się zmieniać. W momencie, w którym wirus Melissa uderzył w roku 1999, by dokonać rzeki nie-winiątek, wirusy były już prawdziwą groźbą, której żaden użytkownik nie mógłignorować. Producenci pakietów antywirusowych poczuli wiatr w żaglach. Obecnie 60 procent firm i 50 procent użytkowników domowych wykorzystuje zabezpieczenia w postaci programów antywirusowych.

Oprogramowanie AV (Anti-Virus) jest najlepszą linią obrony dla użytkownika. Należy jednak pamiętać, że takie programy - i owszem - chronią przed nowymi wirusami, ale tylko wówczas, gdy oparte są na wcześniej stworzonym wzorcu. Wirus atakujący w nowy sposób, oparty na nowych zasadach przemknie się przez taki program jak pocisk przez kartkę papieru. (To jest właśnie powód, dla którego należy regularnie ściągać z sieci Internet najnowsze aktualnienia swojego programu AV). Mogłyby się to wydawać pięć achillesową programów AV, ale nowa generacja ludzi piszących wirusy jest coraz bardziej leniwa (albo mniej zdolna). Często, tworząc swego wiruska, kopiący oni źródła ze starych wirusów, wprowadzając co najwyżej drobne poprawki (zawocowało to powstaniem hakerskiego przewisiska "skryptowa małpa"). To wyjaśnia, dlaczego co miesiąc odkrywa się ponad 150 nowych wirusów, z czego większość bez problemu eliminowana jest przez AV, a na pozostałe szybko - czasem w ciągu paru godzin - zostają wynalezione "odtrutki". Spośród ponad 48 000 obecnie znanych typów wirusów, tylko około 250 okresla

Świadectwo wysokiej jakości nadawane przez McAfee. Regularne skanowanie antywirusowe sprawi, że będziesz mógł spać spokojnie.



## Po czym można poznać, że nasz komputer jest zainfekowany?

**1** Poszukaj programów, które dzwonią się zatrzaskując. Może to być dowolny z nich, począwszy od systemu, który dźwięku reaguje, a skonczywszy na plikach, które są zapisywane jako uszkodzone. W najgorzejym scenariuszu Twojego systemu ulegnie awarii lub nie będzie mógł wejść do systemu Windows. Musisz działać szybko, zaraz przy pierwszych oznakach kłopotów

**2** Strzeż się podejrzanych e-maili. Nie chodzi tylko o obserwację tego, co przychodzi. Jeśli zauważysz, że wysyłasz nieznane e-maili, możesz mieć wirusa "bombardującego" skrzynki, który właśnie dobrał się do twojej

**3** Twórz regularnie kopie zapasowe plików i dokumentów. Jeśli zauważysz infekcję, zlikwiduj ją przed wykonyaniem kopii zapasowej lub przed wysłaniem plików - w przypadku wypadku zamkniesz własne kopie zapasowe i prawdopodobnie swoich znajomych

**4** Dokonaj zakupu pakietu AV - to jedyny sposób, aby być bezpiecznym. Na płytce CD dołączonej do numeru znajduje się darmowa wersja programu InnoculateIT. Na stronach takich jak: [www.symantec.com](http://www.symantec.com) i [www.mcafee.com](http://www.mcafee.com) znajdują się darmowe wersje testowe programów antywirusowych



Pierwszy objaw infekcji - niektóre mogą być poważne, choć zazwyczaj są raczej irytujące.

## Bardziej śmiertelny niż e-mail

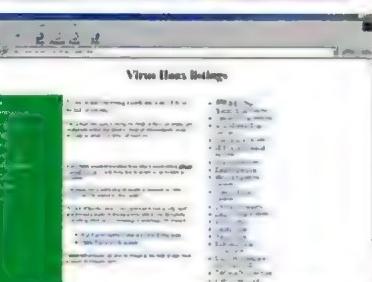
Oto piątka najgorszych (tzn. najlepszych) wirusów według firmy Symantec. Pełną listę obejrzeć można na stronie [www.wildlist.org](http://www.wildlist.org).

**W 32.Navidad** - poawy, wysyła masowo poczta robak i ma możliwość rozprzestrzeniania się za pośrednictwem wielu programów pocztowych, włączając w to Microsoft Outlook. Doląca się on jako NAVI-DAD.EXE, a po uruchomieniu powoduje niestabilność systemu

**W 95.MTX** - zarówno robak, jak i wirus. Rozprzestrzenia się za pośrednictwem poczty elektronicznej i potrafi blokować dostęp do niektórych stron WWW

**Daz.Trojan** - po raz pierwszy odkryty w lipcu w Chinach, rozprzestrzenia się przez sieć i tworzy również tylną funkcję umożliwiającą hakerom zdalne sterowanie komputerem za pośrednictwem portu 7507

**Bloodhound.VBS.Worm** - rozprzestrzenia się przez program Outlook, mIRC i PIRCH, pojawia się też jako załącznik o nazwie LIFE\_STAGES.TXT.SHS. Jego otwarcie powoduje pokazanie się pliku tekstu, a w tym czasie w tle wykonywany jest skrypt



Nie są to najnowsze zasoby AV, ale najbardziej przezyste.

się mianem "złośliwych" i powodujących rzeczywiste szkody...

Dwaj główni dostawcy oprogramowania AV, którzy są obecni na rynku, to Symantec (Norton AntiVirus) i Network Associates (McAfee VirusScan), ale oprócz nich istnieje wiele innych oferujących bardziej wyspecjalizowane rozwiązania. Ich produkty posiadają odmienne procedury wykrywania, monitorowania i usuwania wirusów, ale wszystkim można zaufać, jeśli chodzi o efektywność zwalczania wirusów w Internecie. W przeszłości większość programów AV skanowała dysk twardy w poszukiwaniu pudełnych plików, wyszukiwając połączenia ADSL, które sugerują, że firmy wykorzystujące połączenia ADSL mogą spodziewać się trzech prób włamania przez hakerów w czasie pierwszych 48 godzin działania. Nie dziwi więc fakt, że zintegrowane rozwiązania zapór firewall/AV stają się teraz tak popularne w przypadku użytkowników domowych, jak i w przypadku firm. Największym zagrożeniem jest wciąż po prostu samozadowolenie. Po zakupie oprogramowania AV prawie 30 procent użytkowników nie używa go prawidłowo albo je wyłącza, nie uruchamia też regularnego skanowania lub zapomina o aktualizacji programu... A to się mści...

je programy, które mogą (ale wcale nie muszą) być wirusami. Z jednej strony zwiększa to bezpieczeństwo systemu, z drugiej powoduje irytację użytkownika nękanego często przez fałszywe (albo i nie) alarmy.

Dziś normą dla programów AV jest także skanowanie załączników wiadomości przychodzących, aby podejrzane pliki nawet nie dotarły do Twojego systemu. Biorąc pod uwagę, że operacje czyszczenia po zeszłorocznym wirusie LoveLetter kosztowały 4 miliardy dolarów, jest to bardzo pozytywna opcja...

Przyszłość wirusów jest mimo wszystko raczej niezagrożona. Obecność tak zwanych programów "malware" oraz złośliwych apletów Visual Basic, Java i Active X z pewnością zwiększy się, gdy połączenia ADSL staną się bardziej popularne (najnowsze badania Computer Associates sugerują, że firmy wykorzystujące połączenia ADSL mogą spodziewać się trzech prób włamania przez hakerów w czasie pierwszych 48 godzin działania). Nie dziwi więc fakt, że zintegrowane rozwiązania zapór firewall/AV stają się teraz tak popularne w przypadku użytkowników domowych, jak i w przypadku firm. Największym zagrożeniem jest wciąż po prostu samozadowolenie. Po zakupie oprogramowania AV prawie 30 procent użytkowników nie używa go prawidłowo albo je wyłącza, nie uruchamia też regularnego skanowania lub zapomina o aktualizacji programu... A to się mści...

# Poddaj się magii dźwięku

## Dolby® Digital

Live the experience  
CREATIVE  
[WWW.EUROPE.CREATIVE.COM](http://WWW.EUROPE.CREATIVE.COM)

Przejdź to sam. Zrób następny krok i wprowadź najwyższej jakości dźwięk Dolby® Digital 5.1 do swojego domowego studia. Legendarne karty Sound Blaster Live! z nowej serii 5.1 dzięki wbudowanemu dekoderowi Dolby® Digital 5.1 oraz mocy procesora dźwięku EMU10K1 oferują jakość urządzenia studyjnego Dolby® Digital. Teraz wystarczy dodać zestaw głośników 5.1, na przykład nasz system DeskTop Theatre 5.1 DTT2200, a będziesz mógł rozkoszować się magicznym dźwiękiem Dolby® Digital podczas tworzenia, słuchania muzyki, oglądania filmów oraz skorzystać w trakcie gier z dodatkowych efektów technologii EAX i DirectSound 3D. Zapraszamy na naszą stronę internetową: [www.europe.creative.com](http://WWW.EUROPE.CREATIVE.COM)

Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21; tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: [info@creative.pl](mailto:info@creative.pl)

Autoryzowany Dystrybutorzy:  
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data/Actebis PL (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12); Tech Data Polska (tel.: +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00).

©Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Creative Technology Ltd. Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories. Wszystkie pozostałe marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.

# Uporządkuj sobie życie

Życie jest skomplikowane, pełne planów i spotkań zaprzatających człowieka o umysł. CD-Action spróbuje ułatwić ci żywot...

oprac. Krzysztof Kruszyński

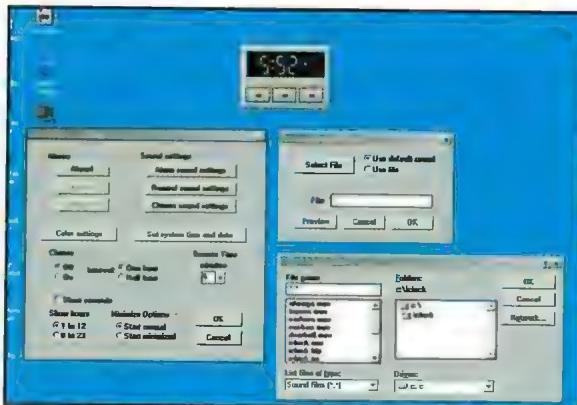


Mamy to na CD

**C**zy kiedykolwiek zastanawiałeś się, ile straciłeś, spóźniając się gdzieś, nie przygotowując czegoś lub, co gorsze, całkowicie o czymś zapominając? Będąc nieorganizowanym, można naprawdę namieszać. A może by tak użyć komputera i połączenia z Siecią, aby uporządkować swoje życie?

Musisz tylko zarezerwować pięć minut w napiętym harmonogramie, aby stać się panem swojego losu. Już nigdy więcej nie będziesz musiał się głupio tłumaczyć, że zapomniałeś odrobić pracy domowej. Nigdy więcej nie ugrzęnisz w korku, kiedy dwie znajomi czekają będą na stadionie na pierwszy gwizdek. Nigdy więcej nie zapomnisz rocznika lub urodzinach swoich bliskich. Gdy przeczytasz ten artykuł, będziesz na drodze do raju ludzi zorganizowanych, a przy tym pozostaniesz sobą.

Icon Clock to mały program zajmujący niewiele miejsca na pulpicie i na dysku twardym. Jeśli zechcesz, może cię co rano budzić.



## Wszczynamy alarm

Ale po kolej. Zdarzyło ci się kiedyś w poniedziałkowy poranek podnieść głowę tylko po to, by przekonać się, że baterie w budziku się wyczerpały i tak naprawdę to jest poniedziałkowe południe? Zrób wreszcie użytku z masy szarego plastiku stojącej na twoim biurku i zmień ją do budzenia cię. Komputerowe budziki spotkać można pod wieloma postaciami i o wiele rozmiarach, a jeśli wejdziesz na stronę www.download.com i wyszukasz "PC alarm clock", będziesz mógł się w jakis zaopatrzyć.



Dzięki programowi Backflip utrzymasz swoje Ulubione w dobrej formie.

jeśli szukasz czegoś odmiennego, zaryzykuj ze Screaming Banshee... Aha, nie zapomnij go wyłączyć, zanim gdzieś wyjdiesz w sobotni wieczór. W niedzielę rano mógłbyś przejść szok...

## Umawiamy się na randkę

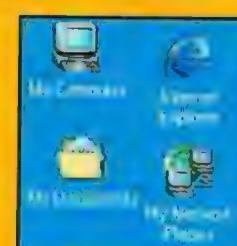
Jeśli chcesz, aby komputer przypominał ci, czy i kiedy mieć się z kimś spotkać, możesz skorzystać z dobrego kalendarza Yahoo na stronie www.calendar.yahoo.com. Pozwala on przeglądać swoje życie według lat, miesięcy, tygodni lub, jeśli to nie za wiele,

**Nigdy więcej nie ugrzęnisz w korku jadąc do supermarketu, gdy twoi znajomi czekają będą na stadionie na pierwsze kopnięcie.**

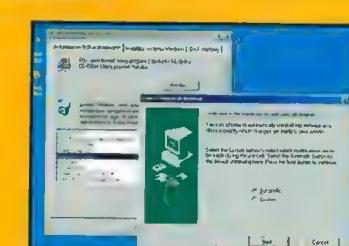
## Zorganizuj swój komputer



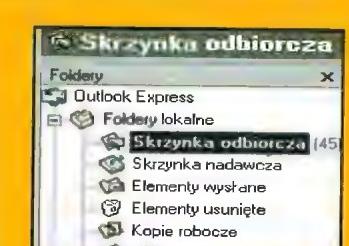
**1** Utwórz nowy folder. W przeciwieństwie do papierowych odpowiedników, nie ma żadnego ograniczenia w ilości danych, jakie możesz w nim przechowywać. Poza tym w folderach możesz mieć inne foldery. Świecka sprawa. Czasami najprostsze rzeczy działają najefektywniej.



**2** Skataloguj swoje dane. Utwórz skryty do folderów i programów, które często wykorzystujesz, i umieść je na pulpicie. Trzymaj mniej ważne rzeczy głęboko schowane, aby nie wchodziły ci w drogi.



**3** Usuń zbędne rzeczy. Komputer możesz zapchać wieloma śmieciami, począwszy od plików MP3, których nigdy nie słuchasz, aż do programów, których już nie używasz, i zeskanowanych zdjęć z zeszłych wakacji. Aby usunąć programy, których nie używasz, użyj okna dialogowego Dodaj/usuń programy.



**4** Przeglądaj e-maile. Naprawdę nie musisz trzymać tysięcy wiadomości. A jeśli musisz, możesz utworzyć foldery w programie do poczty i przechowywać stare e-maile w organizowanym systemie folderów, usuwając je ze skrzynki odbiorczej.

dzień po dniu. Co więcej, za pośrednictwem poczty e-mail przypomina on o wprowadzonych spotkaniach na 15 minut przed ich rozpoczęciem. Możesz również pozwoić kolegom, aby przeglądali twój kalendarz i dodawali do niego swoje pozycje. Inny przykład e-mailowych przypominań znajduje się na stronie www.alertweb.com. Nie tylko przypomina on o spotkaniach, ale także pozwala trzymać komorników z dala od twoich drzwi, zwracając uwagę na terminy płatności.

aby dopasować je do swoich potrzeb.

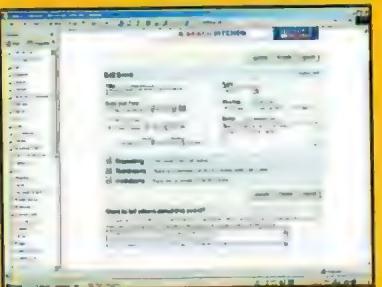
A teraz rozważmy pewien dilemat. Na prawdę musisz wejść do Sieci, żeby kupić mamie prezent z Amazona, ponieważ sklepy są już zamknięte, a utro są jej urodziny. Niestety, czekasz również na telefon od nowej dziewczyny/chłopaka/szefa/agenta powtierzającego pierwotne spotkanie/promocję/dostawę CD-Action, a masz tylko jedną linię telefoniczną. Aaaa! Co robisz? Oczywiście używasz menedżera Online Call Manager (www.ocmuk.com). Monitoruje on dzwonienie do ciebie telefony, gdy jesteś w biurze z powodu sterty czekających na przejrzenie dokumentów. Ile raz chciałeś powiedzieć nauczycielowi, że pomiędzy grą na PlayStation, piciem herbaty i myciem się naprawdę nie znalazła się ani chwila na odrobienie pracy domowej? Jak zatem znać czas i na zabawę, i na wykonanie pracy? Cóż, nadszedł moment, aby nauczyć się zarządzać swoim czasem. Teoria mówi, że na wszystko znajdziesz czas, jeśli będziesz umieć określić priorytety i terminy zadań. W wolnym czasie wstęp na stronę www.mindtools.com/page5.html. Oczywiście, jeśli znajesz na to czas.

## Karteczki

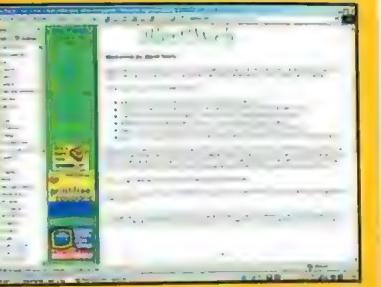
Wiesz, skąd wzięto się powiedzenie, że działy "na żółtych papierach"? Ponieważ wszędzie znaleźć można żółte karteczki poniekładane dookoła. Ale teraz już nie musimy umieszczać wokół siebie żółtych "przypominań", gdyż odkryliśmy ich wersję na PC. Sticky Notes to niewielki program oferujący małe kolorowe okienka, które można umieścić na pulpicie i w których można wpisywać swoje przypomnienia. Można je formatować, aby, na przykład, wiadomości pojawiały się na samym wierzchu dwóch okien przez cały czas. Jeśli wyda ci się to denerwujące, pobawi się nimi trochę,

Omówiliśmy tu tylko podstawy, ale w życiu wciąż są jakieś przeszkoły, które czują się tylko na to, aby postawić twoje zorganizowane życie nad przepaścią. Niektóre programy i serwisy WWW mogą ci pomóc pozybić się tych przeszkoły. Jednym z przykładów, które nam zaimponowały, jest Backflip (www.backflip.com). Na pasku narzędzi przeglądarki instaluje on przycisk po-

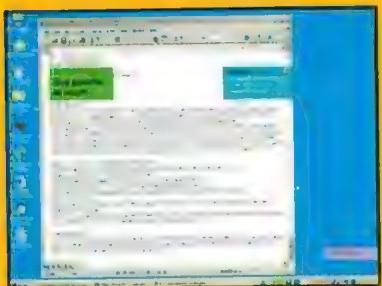
## Zorganizuj się



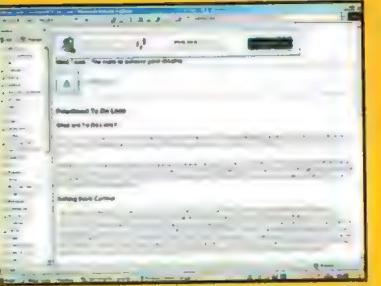
**1** Utwórz swój sieciowy dziennik. Może on być chroniony (jeśli tego chcesz), a dostęp do niego możliwy jest zarówno z domu, jak i z biura, o ile będziesz mógł wejść do Sieci.



**2** Przypominacz e-mail. Wszyscy jesteśmy ludźmi. Nikt nie jest idealny. Frazes jest pełno, ale prawda jest taka, że w większości mamy problemy z pamiętaniem o wiele sprawach. Odpędź swoją pamięć i skorzystaj z wirtualnych przypominań, np. na stronie AlertWeb.



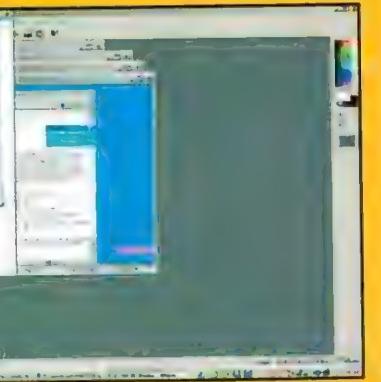
**3** Zapisuj sobie notatki i pozostawiaj je na pulpicie. Nie zaśmieca one biurka ani przestrzeni na ścianie, a pojawiać się będą za każdym razem, gdy uruchomisz komputer. Teraz już nie będziesz mógł ich zignorować. Jeśli musisz coś zapamiętać, pomoże ci w tym Sticky Notes.



**4** Zarządzanie czasem. Zastanów się, co musisz zrobić w tym tygodniu. Co jest najważniejsze, co może poczekać, ile trwać będzie wykonanie każdej rzeczy? Na stronie www.mindtools.com/page5.html możesz wziąć kilka lekcji zarządzania czasem.

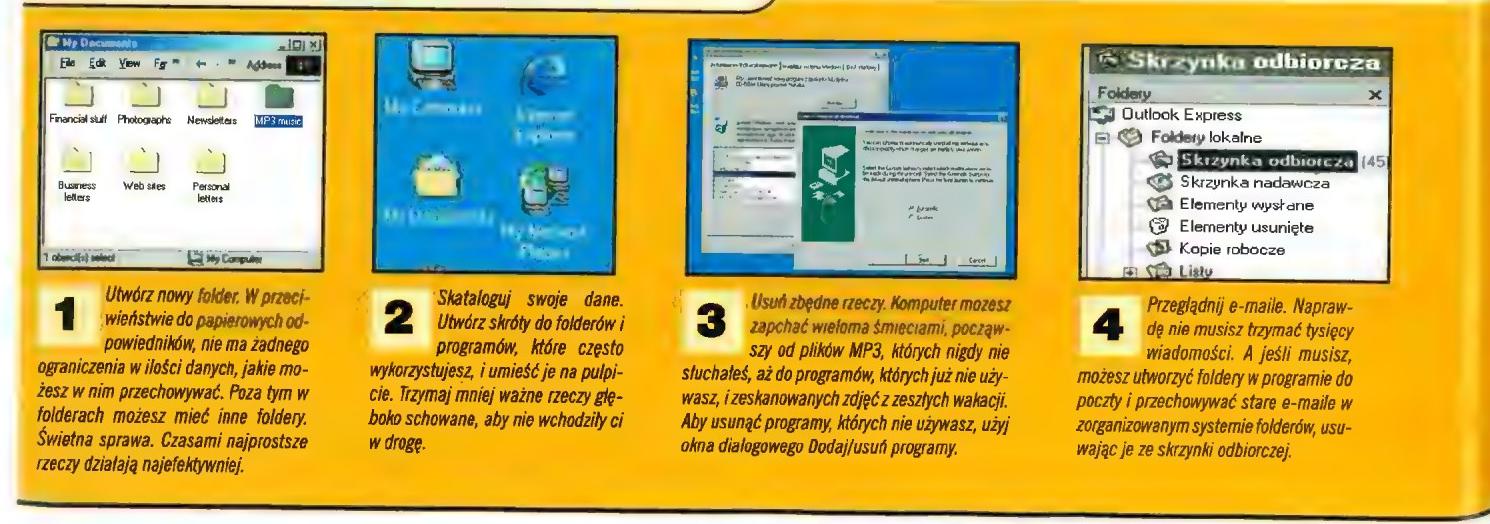


**5** Nigdy już nie przegapisz rozmowy telefonicznej tylko dlatego, że jesteś w Sieci. Pomoże ci w tym Online Call Manager. Zupełnie jak wirtualna sekretarka. Będziesz mógł zdecydować, czy chcesz oddzwonić, czy też pozwolisz, aby dana osoba zostawiła wiadomość.



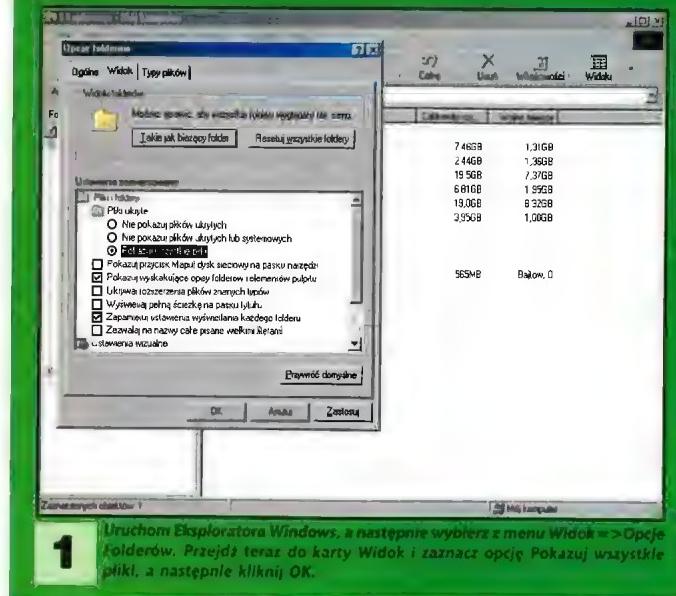
zwalający zapisać adres interesującej cię strony, na którą natrafisz będąc w Sieci. No bo kto jest na tyle zorganizowany, aby po układać swoje ulubione?

Na zakończenie, coś, co niekiedy pomoże zorganizować ci życie, ale na pewno pozwoli oszczęścić kilka minut i kilka świąt. Nikt nie cierpi wypełniania formularzy zawierających za każdym razem te same pytania o osobiste rzeczy. Gator może zrobić to za ciebie. Wypełnij tylko odpowiednie formularze i wygodnie usiądź. W przeszłości, gdy pojawi się jakiś wymagający wypełnienia formularz, pojawi się Gator i wypełni go za ciebie. Mięej pracy.



## Wyrzucić śmieci o poranku

Spraw, aby Windows wyrzucał śmieci przy każdym uruchomieniu za pomocą prostej DOSowej komendy.



1 Uruchom Eksploratora Windows, a następnie wybierz z menu Widok -> Opcje Folderów. Przejdź teraz do karty Widok i zaznacz opcję Pokaż wszystkie pliki, a następnie kliknij OK.

**D**la niektórych osób Kosz jest przechowalnią plików, które zamierzają któregoś dnia wytrącić. Ich ulubionym zajęciem jest przekopywanie się przez cały Kosz w poszukiwaniu jakiegoś wiekowego pliku, który został tam wyrzucony kilka miesięcy temu. I jeśli mogliby, niechameliby z tym opisem, przejdź do następnej strony. Jeżeli jednak masz wewnętrzną potrzebę utrzymania porządku i widok ikonki przesuwającej się Kosza przyprawia cie o atak paniki, to ta krótka porada może być lekarstwem, którego potrzebujesz. Całość polega na dodaniu kilku linii kodu do pliku autoexec.bat za pomocą zwykłego Notatnika. Kiedy już zapiszesz poprawiony plik, Windows będzie opróżniał Kosz przy każdym uruchomieniu komputera. Jeżeli wydaje ci się, że to nie jest dla Ciebie odzyskiwanie plików w Windows, to nie martw się niepotrzebnie. Bowiem cała procedura pozostawia skasowane foldery w Koszu, co powinno zapewnić odpowiedni poziom bezpieczeństwa.

może być lekarstwem, którego potrzebujesz. Całość polega na dodaniu kilku linii kodu do pliku autoexec.bat za pomocą zwykłego Notatnika. Kiedy już zapiszesz poprawiony plik, Windows będzie opróżniał Kosz przy każdym uruchomieniu komputera. Jeżeli wydaje ci się, że to nie jest dla Ciebie odzyskiwanie plików w Windows, to nie martw się niepotrzebnie. Bowiem cała procedura pozostawia skasowane foldery w Koszu, co powinno zapewnić odpowiedni poziom bezpieczeństwa.

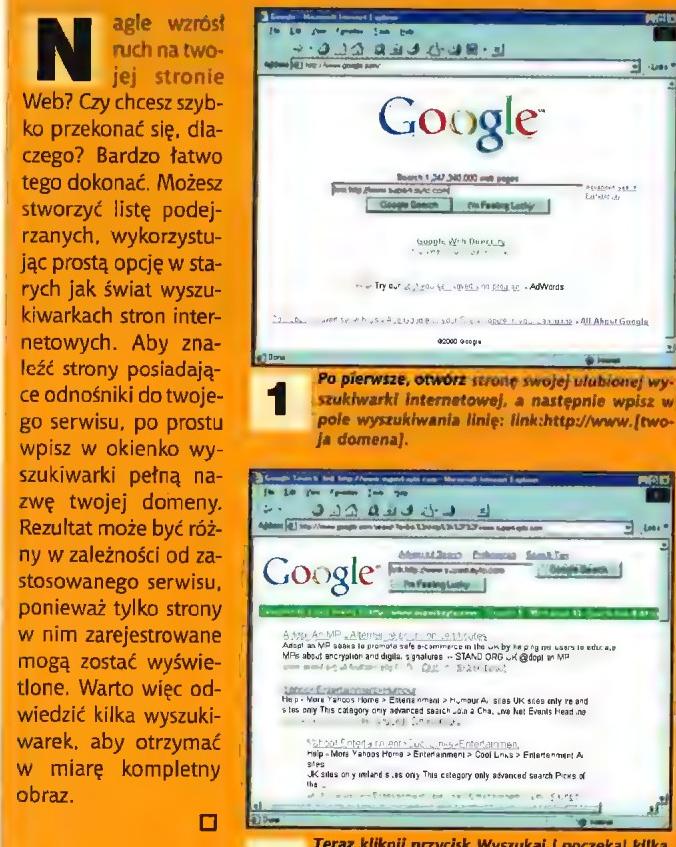
2 Kliknij prawym przyciskiem myszy na plik autoexec.bat znajdujący się w głównym katalogu dysku C:\ z menu, które się pojawi, wybierz Edytuj.

3 Dopusz następujące zmiany: CD\Recycle (plus [Enter]), Echo Y | Del \*.\* (plus [Enter]), CD\ (plus [Enter]) oraz wybierz Plik -> Zapisz.

## Średnie

### Kto kieruje ruchem?

Zobacz, kto podłączył się do twojej strony Web za pomocą zwykłej wyszukiwarki internetowej.



1 Po pierwsze, otwórz stronę swojej ulubionej wyszukiwarki internetowej, a następnie wpisz w polu wyszukiwania linię: link:http://www.[twoja domena].

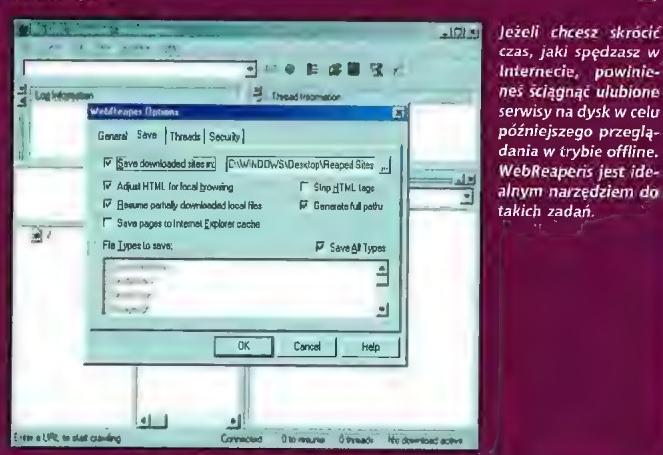
### Skopiuj swoje Ulubione

### Trudne

W ciągu kilku minut ściagnij cały serwis Web w celu późniejszego przeglądania. Zrób to za pomocą rewersyjnego programu WebReaper.

**U**zbrojone w poprawny URL programy typu Web crawler potrafią ściągać wszystkie powiązane z nim strony, obrazki i inne obiekty, które natopiąją. ściagnięte pliki mogą być później swobodnie przeglądane bez konieczności łączenia się z Internetem. WebReaper jest wyjątkowo dobrym przykładem crawlera. Aby z niego skorzystać, wystarczy podać poprawny adres URL i wcisnąć przycisk Go. WebReaper ściągnie wtedy stronę umieszczoną pod tym adresem, a następnie przejrzyc ją w poszukiwaniu odnośników względem innych stron, wyciągając wszystkie dostępne strony dodatkowe, aż kopia będzie kompletna albo... zatraknie miejsca na dysku. Można oczywiście ograniczyć poziom zagłębiania się w odnośniki, maksymalny czas poświęcony na ściąganie, a także ustalić cały zestaw reguł wykluczających ściąganie nieistotnych obiektów.

Aby ściągnąć program WebReaper, udaj się do serwisu www.ottway.com/webreaper.



2 Teraz kliknij przycisk Wyszukaj i poczekaj kilka chwil na rezultaty. Otrzymana lista zawiera strony, które posiadają odnośniki do twojego serwisu.

Łatwe

# POŚLUCHAJ W CO GRASZ!

**DIAMOND**  
AUDIO TECHNOLOGY



**PRO MEDIA** 2010

- Moc (RMS): 6W x 2
- Pasmo: 90 - 18 KHz
- Regulacja tonów wysokich i niskich
- Regulacja mocy
- Dźwięk przestrzenny 3DSP™



**PRO MEDIA** 2012

- Moc (RMS): 6W x 2
- Pasmo: 90 - 18 KHz
- Regulacja tonów wysokich i niskich
- Regulacja mocy
- Dźwięk przestrzenny 3DSP™



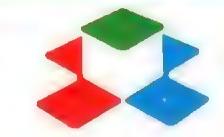
**PRO MEDIA** 3025

- Moc (Satellite) (RMS): 6W x 2
- Moc (Subwoofer) (RMS): 15W
- Pasmo: 50 - 18 KHz
- Regulacja basu
- Regulacja mocy
- System eliminacji zniekształceń DLP™

Diamond Audio Technology Inc. - Firma założona przez trzech doświadczonych profesjonalistów od dźwięku, których celem było stworzenie produktów o wysokim poziomie technologicznym, a jednocześnie dostępnych dla każdego użytkownika komputerów domowych. W ciągu pięciu lat odnieśli wielki sukces rynkowy w USA, budując firmę zgodnie z maksymą: "Chcemy być najlepsi, a nie najwiękscy".

Sluchając tych produktów zrozumiesz, co mieli na myśl.

Lanser.net S.A.  
Władysławowo 30a  
82-300 Elbląg  
tel. /+48/ 55 236 33 63  
tel. /+48/ 55 233 93 65  
www.lanser.net

  
**Lanser.net**

# Jak spędzić... czas bootowania?

Jako specjaliści od zarządzania czasem, radzimy, abyś zastańował się nad chwilami zmarnowanymi podczas oczekiwania na uruchomienie się systemu i pomyślał, co można by z nimi zrobić. Niestety, nigdy już ich nie odzyskasz...

oprac. Łukasz Nowak



Tylko nie oczekuj, że będzie smakować jak zwykłe cappuccino...

## 1 Popraw swoje chi

Spójrz na swoje biurko. No, po prostu patrz na nie. Jest pokryte różnego rodzaju pisakami, pustymi kubkami po kawie, żółtymi karteczkami i powydzieranymi strona-

mi z instrukcji gier. Zgodnie ze starożytną sztuką Feng Shui, taka sytuacja bardzo źle wpływa na twoją wewnętrzną moc, czyli chi. Wprowadzenie do Feng Shui na stronie www.simplerliving.com mówi, że bałagan i nieporządek sprawia, że chi wegetuje, hamując przepływ pozytywnej energii. Dlatego poświęć pierwsze dwie minuty swojego dnia i w sposób bezwzględny, potraktuj chaos na swoim biurku. Symbolicznie będzie to oznaczać usunięcie niepożądanych elementów z twojego życia i przemianę chaosu w ład.

## 2 Zrób sobie kawę

Włącz czajnik, kiedy twój peceet mączy się co niemiara. Kawa rozpuszczalna jest tym, co sprawia, że życie może się toczyć nawet w trakcie ciężkich nocy spędzonych nad Quakiem.

Ostatnio pojawiła się kawa o nazwie

Rocket Fuel. Jest ona zrobiona z czarnych ziaren wymieszanych z liści mięty i guarany.

Ludzie mieszkający w Amazonii żują pędy guarany w celu dostarczenia organizmowi energii,

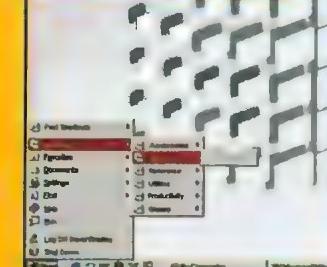
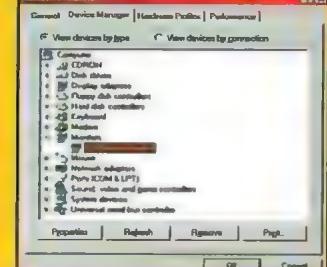
gdzie zawierały one naturalną odmianę kofein.

Która jest mniej więcej dwa razy silniejsza od tej, która jest w zwykłej kawie.

Mówią, że pozwala oczyścić ciało ze wszelkich toksyn, przyspiesza reakcję, zwiększa odporność fizyczną, opóźnia senność i leczy kaca.

## Albo przyspiesz to...

Windows 95 i 98 są zazwyczaj powolne przy startie, a sytuacja robi się coraz gorza wraz z instalowaniem kolejnego oprogramowania. Oto jak można rozwiązać ten problem.



1 Po pionowej upewnij się, że zamkwasz poprawnie system. Nic tak nie wydłuża czasu uruchamiania, jak konieczność przyglądzania się uroczemu, niebieskiemu ekranowi programu ScanDisk. Za każdym razem wybierz z menu Start funkcję Zamknij, a nie uszkodzisz danych na swoim twardziku. Warto też upewnić się, że wszystkie sterowniki są aktualne. Jeżeli system będzie zmuszony wykonywać monitor codziennie, szybko znudzą ci się komunikaty Plug and Play.

2 Przejdz do menu Start -> Programy -> Autostart. Skasuj wszystko w tym folderze. Czy naprawdę potrzebujesz programu antywirusowego, Outlooka, bazy kontaktów i modułu TWAIN do skanera uruchamianego przy każdym startu komputera? Uruchom te programy wcześniej po startie całego systemu, a Windows załaduje się szybciej. Upewnij się, że plik autoexec.bat także nie uruchamia żadnych dodatkowych programów.

3 Mogliby także powyrzucać kilka rzeczy z rejestru, ale jest to delikatny proces i wymaga sporo cierpliwości - w celu uzyskania szczegółowych porad możesz się odwołać do serwisów, takich jak www.help.com. Czasami nie warto poświęcać czasu na zabawę i lepiej po prostu przeinstalować cały system. Skasuj wszystkie niepotrzebne rzeczy na twardym dysku, przeformatuj go i zaczni na nowo - najlepiej z właściwie zakupionym systemem Windows ME.



## 3 Zrób 60 pompek

Poświęć ten czas na osiągnięcie lepszej formy. Według ekspertów z serwisu Fit By Friday ze strony www.ivillage.com, jednym z najprostszych, ale i najlepszych sposobów treningu są pompki. Nie wymagają one żadnego sprzętu, a zwiększą siłę mięśni i poprawią pracę serca. A przy tym możesz sam dostosować tempo treningu do swoich możliwości. Zfotniere się specjalnych polegają na takim ćwiczeniu, a także na bruzach i bieganiu, jeżeli znajdują się w miejscu, w którym nie ma dostępu do siłowni. Więc podnieś swój majestatyczny tył z krzesła, padnij na ziemię i zacznij wyciskać.

mi z instrukcji gier. Zgodnie ze starożytną sztuką Feng Shui, taka sytuacja bardzo źle wpływa na twoją wewnętrzną moc, czyli chi.

Wprowadzenie do Feng Shui na stronie www.simplerliving.com mówi, że bałagan i nieporządek sprawia, że chi wegetuje, hamując przepływ pozytywnej energii. Dlatego poświęć pierwsze dwie minuty swojego dnia i w sposób bezwzględny, potraktuj chaos na swoim biurku. Symbolicznie będzie to oznaczać usunięcie niepożądanych elementów z twojego życia i przemianę chaosu w ład.

## 4 Wyczyść myszkę

Utrzymywanie gładko poruszającej się myszki jest niezwykle istotne dla rozgrywki w Counter Strike i pozwala uniknąć irytującej sytuacji, gdy twoja ręka porusza się, a kursor na ekranie nie. Wystarczą dwie minuty, aby pozbyć się przeszkadzającego kurzu i brudu. Przewróć swojego gryzonia na plecy i obróć plastikowe kółko w kierunku, jaki pokazują strzałki. Po jego zdaniu będziesz mógł wyjąć kulkę. Wytrzyj ją przy pomoce miękkiej szmatki i odłóż w bezpieczne miejsce. Użyj jakiegoś ostrego narzędzia, aby zeskrobać brud z trzech rolek w komorze myszki. Teraz wróć do środka kulki i gotowe!

## 5 Przeczytaj tę stronę w CD-Action

Strona w CD-Action zawiera średnio około 700 słów. Wyszkoleniu w dziedzinie szybkiego czytania ekspertowi przekopanie się przez nie zajmuje około minutę włącznie z tytułem i podpisami pod obrazkami. Czy potrafisz zrobić to w takim tempie? Jeśli tak to możesz przeczytać tę stronę, a później jeszcze jedną w czasie, który system Windows poświęci łaskawie na uruchomienie się.

# Usprawnianie komputera

Łatwy upgrade!



Upgrade komputera nie jest rzeczą tak trudną, jak mogłoby się wydawać. Dzisiaj pokażemy ci, co masz robić i gdzie użyć śrubokręta!

oprac. Krzysztof Kruszyński

**W** przeciwieństwem do tego, co wzmawia nam się w reklamach telewizyjnych, nie ma idea nego momentu na kupno komputera. Jeśli kupiłeś go pół roku temu, prawdopodobnie drażnią cię dzisiejsze oferty sprzętu...

Większe dyski twardze, szybszy procesor, lepsze funkcje multimedialne niż te zainstalowane w twoim komputerze, który pół roku temu kosztował tyle samo co dzisiejsze cuda. Nie zatańuj się jednak, za pół roku ludzie, którzy skorzystają z dzisiejszej promocyjnej oferty, będą dokładnie w taki samej sytuacji jak ty teraz.

To, co dzieje się z cenami podstawowych elementów komputera, takich jak pamięć RAM czy procesory, może zdziałać kogoś zdolniejszego manualnie. Pamiętaj też o zasadzie "nic na się", gdyż komputerowe akcesoria często są bardzo delikatne i łatwo je uszkodzić przy nieostrożnej manipulacji - szczególnie tyczy się to procesorów i pamięci RAM.)

Wielkie firmy produkujące układy scalone, takie jak Intel czy AMD, wciąż ze sobą walczą, produkując coraz szybsze procesory i gdy tylko pojawi się nowy układ, cena rynkowa poprzednich, wolniejszych odpowiadno spada. Jest jednak sposób na to, aby powstrzymać rozpad swojego komputera.

Gdy się nad tym zastanowić, okazuje się, że komputer jest unikalnym urządzeniem. Rzadko kiedy bowiem kupuje się urządzenia elektroniczne, które można później unowocześnić. W końcu nie da się dodać

wewnętrz komputera. Łatwo jest je w związku z tym unowocześnić, ponieważ wystarczy tylko podłączyć nowe urządzenie i zainstalować nowy zestaw sterowników, dostarczonych zazwyczaj na płytce CD.



Urządzenia USB łatwo się unowocześniać, ponieważ wystarczy jedynie je podłączyć, a Windows zajmie resztę.

Z tyłu obudowy komputera znajdują się różne rodzaje portów (zwane portami). Na zdjęciu w dolnej części strony wyjaśniliśmy, które z nich do czego służą. Wszystkie komputery posiadają standardowy zestaw portów, a dodatkowe połączenia uzyskuje się za pomocą kart rozszerzeń. Nowe komputery posiadają

## żargon

### Płyta główna

Jest to główna płyta komputera, do której podłączane są wszystkie składniki komputera, takie jak pamięć, procesor i karty rozszerzeń.

### USB

Universal Serial Bus. Jest to nowy sposób podłączania sprzętu do komputera.

### Hot Swap

Urządzenia USB umożliwiają wymianę sprzętu podczas pracy komputera (hot swap). Po prostu odłącz go, gdy będziesz chciał!



ale pamięć będzie mogła pracować jedynie z prędkością zegara płyty głównej. Jeśli włożysz pamięć 133 MHz do płyty głównej pracującej z prędkością 66 MHz, będzie ona po prostu pracować wolniej, więc warto kupić szybszą pamięć RAM, aby zabezpieczyć się na przyszłość.

#### Wkładanie pamięci

Wkładanie nowej pamięci jest naprawdę proste. Otwórz obudowę i wepnij (delikatnie!!!) pamięć do gniazda pamięci i zabezpiecz całość zatraskami. Wbrew pozorom jest to rzeczywiście łatwe, ale wymaga wprawy i wyczucia. Może więc za pierwszym razem popros kogoś, kto ma doświadczenie w tej sprawie, aby pokazał ci, jak to się robi.

Gdy już uruchomisz komputer, z pewnością zauważysz, że wykrywa on więcej pamięci w procesie uruchamiania. Aby jednak to potwierdzić, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę Mój komputer i wybierz Właściwości. Zobaczysz okno zawierające informacje o komputerze i ilości zainstalowanej pamięci. A jeśli nie? Wyłącz komputer i sprawdź, czy poprawnie zainstalowałaś pamięć. Jeśli coś jest nie tak, nie martw się: fabrycznie uszkodzone kostki RAM nie są częstym przypadkiem, więc zapewne po prostu coś namieszałeś przy ich instalacji.

#### Nowy procesor

Włożenie pamięci jest łatwe, tylko pamiętaj, żeby nie docisnąć jej zbyt mocno!



#### Drugi napęd CD/DVD



1 Usuń obudowę komputera i zaślepiź drugiego napędu CD. Zlokalizuj wolne złącza kabla zasilania i wstążki. Ustaw nowy napęd jako "slave", przestawiając odpowiednio zwołki.

2 Wsuń napęd do wnęki, upewniając się, że nie jest do góry nogami, i zrównaj go z przednią ścianką obudowy. Następnie przykręć napęd do obudowy komputera małymi śrubkami.

3 Możesz teraz podłączyć kabel zasilający i wstążkę do tylnej ścianki obudowy. Dokładnie je dopchnij. Możesz również chcieć podłączyć nowy napęd do karty dźwiękowej. Załóż obudowę, zainstaluj sterowniki, i to tyle!

#### Wkładamy drugi dysk twardy

Włożenie drugiego napędu otwiera przed tobą cały świat nowych możliwości...

Jeśli nie kupiłeś komputera z dwoma napędami dysków (nie iżmy tu oczywiście

wielu ludzi popełnia błąd, myśląc, że szybkość ich komputerów zależy jedynie od szybkości procesora. Prawdę jest to, że jest to główny czynnik, bo w rzeczywistości na szybkość komputera ma wpływ szybkość płyty głównej, procesora i pamięci RAM. Tym niemniej wymiana procesora na szybszy tak czy inaczej jest mocno odczuwalna.



**RAM (Random Access Memory)** jest to skrót oznaczający pamięć, która zapomina wszystko, gdy tylko wyłączysz się komputer.

Dawniej wymiana procesora była prosta – wyjmowało się stary i wkładało nowy, szybszy. Dziś jest to bardziej skomplikowana czynność. Istnieją bowiem niekompatybilne standardy. Na przykład gniazda slot i socket różnych rozmiarów i typów pasować będą do określonych kombinacji procesor - płyta główna.



Na rynku dominują dwaj producenci procesorów: AMD i Intel. Są także inni producenci, jak Via, ale ich chipy nie są tak popularne. Przez długi okres do wyboru były jedynie procesory firmy Intel, z czasem AMD zaczęło ugruntowywać swoją pozycję, nieraz zaskakując konkurencję pod pewnymi względami technologicznymi. Intel wprawdzie wciąż dominuje na rynku procesorów, ale AMD oferuje teraz procesory co najmniej tak samo potężne i w większości przypadków tańsze.

#### Gniazda

Intel produkuje popularne procesory Pentium III. Oryginalne Pentium projektowane były pod złącza typu socket, ale nowsze, takie jak Pentium II i III (oraz Celeron), spotkać można w wersji Slot 1.

Zaprojektowane pod socket procesory są małe w porównaniu z procesorami Slot 1 i oba wymagają różnych płyt głównych.

Nie można wcale kupić nowego procesora Slot 1 i włożyć go do starej płyty głównej pod Pentium 200. Zamiast tego trzeba zainwestować w płytę główną, która obsługuje Slot 1. Aby zagmatwać jeszcze całym obrazem, Intel w pewnym momencie powrócił do socketów, wypuszczając nowe procesory Socket 370. Wówczas AMD odniósł duży sukces ze swoimi nowymi procesorami Athlon. Jednak te bestie używają zupełnie innego standardu połączenia z komputerem, o nazwie Slot A. W tym przypadku będziesz potrzebował płytę główną kompatybilną z tym standardem. Oczywiście, to jeszcze nie koniec. Od czasu wprowadzenia procesorów Duron i Thunderbird AMD wykorzystuje gniazda o nazwie Socket A, które oczywiście nie są kompatybilne z żadnymi innymi. Główka może rozboleć...

Co więc można unowocześnić? Cóż, jeśli masz płytę główną opartą o slot firmy Intel, możesz kupić procesor również oparty o slot. Zanim to jednak zrobisz, upewnij się, że nowa płyta obsługuje prędkość nowego procesora (sprawdź to, przeglądając dokumentację płyty głównej). W podobny sposób możesz unowocześnić procesor ze Slotem A. Pamiętaj, aby typ procesora (socket lub slot) był dokładnie taki sam, bo w przeciwnym razie będziesz musiał kupić również kompatybilną płytę główną...

Samej instalacji procesora jednak nie będziemy szczegółowo opisywać, sugerujemy, aby w tej sprawie zwrócić się do fachowców. Ryzyko uszkodzenia wartej kilkaset (albo i więcej) złotych płytki krzemowej jest bowiem dość spore. Ponadto – czego się już domyślisz – instalacja takiego np. Celerona w socketie odbiega nico od instalacji Athlona, ta zaś różni się nieco od... może lepiej nie wglębiać się w szczegóły. Kiedyś poświęcimy temu tematowi więcej miejsca.

#### Najlepiej kupić



1 Wszystkie pamięci RAM produkowane są w tym samym wysokim standardzie, więc nie ma firm, które byłyby w tej dziedzinie lepsze od innych.

2 Kupując procesor, musisz upewnić się, że jest on kompatybilny z płytą główną.

3 Jeden z nowych modeli MX: Creative 3D Blaster GeForce2 MX, ELSA Gladiator MC, Guillemot Hercules 3D Prophet II MX wciąż dostępne są w cenie poniżej 600 złotych.

4 Mysz Logitech iFeel nie tylko wykorzystuje technologię optyczną (nie ma w środku kulk), ale również ma wbudowane efekty force feedback – to dopiero jest mysz!

5 Ponownie zalecamy firmę Creative. W przypadku DVD wypróbuj PC-DVD Encore 12x Intra (900 złotych), a w przypadku CD-RW – nowy Blaster CD-RW 12xLox32 za 1200 złotych. Odwiedź też stronę www.europe.creative.com.

stacji dyskietek 3,5"), będziesz miał prawdopodobnie w komputerze wolne miejsce. Instalując nowy napęd, będziesz mógł wykonać całkiem nowe, niedostępne do tej pory operacje. Na przykład, instalując napęd DVD-ROM, uzyskasz możliwość oglądania najnowszych filmów w cyfrowej jakości lub grania w najnowsze gry i pracy z programami multimedialnymi. Jeśli zainstalujesz napęd CD-RW, będziesz mógł tworzyć kopie zapasowe swoich danych, zamieniać kolekcję MP3 w płyty audio CD lub tworzyć albumy ze zdjęciami na płytcie CD-ROM. Poniżej możesz zobaczyć, jak zainstalować nowy napęd CD – w taki sam sposób wkłada się napęd CD-RW czy DVD-ROM.

Jeśli wkładasz nowy napęd jako drugi, będzie on podrębny w stosunku do już zainstalowanego. Brzmi to dziwnie, ale komputer musi mieć określony główny napęd, z którym pracuje, a jeśli tego poprawnie nie wykonałeś, możesz spodziewać się problemów.

#### 5 najlepszych usprawnień

Na rynku dostępnych jest mnóstwo produktów, a niektóre unowocześnienia są bardziej przydatne niż inne. Omówione na poprzednich stronach opcje wymagają nakładów finansowych, więc trzeba zdecydować, które z nich są dla nas najważniejsze.

W poniższej ramce zebraliśmy pięć najlepszych przykładów dla każdej z opcji. Uprządkowaliśmy je pod względem przyspieszenia, jakie oferują one komputerowi, ale nie musisz od razu wymieniać wszystkich podzespołów – niektórzy z was na pewno mają już wystarczającą ilość pamięci RAM, potężne procesory i karty graficzne. Jeśli jednak zaczynasz od początku, nie wydawaj od razu pieniędzy na najlepszą kartę graficzną, nie mając wystarczającej ilości pamięci RAM.

#### RAM w domu...

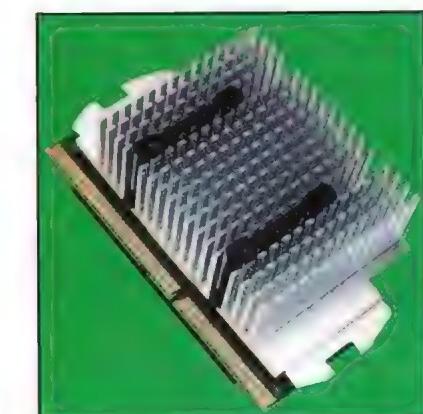
Dla większości komputerów najlepszym unowocześnieniem jest pamięć RAM. W dzisiejszych czasach żaden domowy komputer nie obejdzie się bez 128 MB pamięci. Jak już wspomnieliśmy wcześniej, im więcej pamięci RAM zainstalujesz w komputerze, tym szybciej działać będą programy. Jeśli lubisz grać w najnowsze gry, musisz pomyśleć o zainwestowaniu w dodatkowe 128 MB, aby mieć 256 MB pamięci RAM (uwzględniając ostatnio bardzo niskie ceny modułów DIMM).

RAM zwiększy wydajność komputera, ale jeśli posiadasz bardzo stary komputer, następującym unowocześnieniem powinien być procesor, który jest mózgiem komputera. Warto więc kupić dobry. Jeśli możesz, nie kupuj niczego wolniejszego niż 600 MHz. Ponownie, jeśli lubisz grać w najnowsze gry, szukaj szybszego procesora.

Kupując kartę NVIDIA GeForce2 MX, można uzyskać dużą wydajność już za 500 złotych. Uproszczony układ GeForce2 jest sercem urządzeń firm Creative, ELSA i Guillemot, wszystkie z nich posiadają na rynku swoje karty. Wymieniliśmy tę trójkę, ponieważ karta graficzna potrzebuje dobrego procesora i pamięci, aby działać najlepiej, a tylko renomowani producenci oferują najlepszą ich komunikację.

Następnie przechodzimy do drugiego napędu CD-RW lub DVD-ROM, które są w dzisiejszych czasach niezbędne.

Na koniec można pomyśleć o wymianie myszy. Logitech i Microsoft mają w swojej ofercie wspaniałe myszy optyczne, które poszły znacznie dalej niż zeszłorocznego rozwiązania z kulką. Unowocześniając wszystkie wymienione elementy, będziesz miał komputer, który dobrze sprawować się będzie nawet :)



Oto procesor Pentium III ze złączem Slot 1. Część wyglądająca jak murek z cegieł to radiator chłodzący układu procesora.

## Nowości Sprzętowe

### Cyfrowy pamiętnik

Wrocławska firma AB SA wprowadziła do oferty nowość Olympusa w zakresie przetwarzania głosu. Jest to cała gama dyktafonów cyfrowych wykorzystujących najnowsze technologie.



# Logitech QuickCam Traveler

Firma Logitech przez cały czas prowadzi badania, co owocuje pojawianiem się na rynku urządzeń charakteryzujących się najwyższą jakością i jednocześnie w miarę przystępna ceną. Znamy tego producenta ze świetnych myszy, klawiatur oraz urządzeń sterujących przeznaczonych do gier. Od pewnego czasu rozwijane są głośniki oraz kamery internetowe.

Maciej Lewczuk

Cyfrowe kamery internetowe to dział akcesoriów komputerowych bodajże najintensywniejszy rozwijany przez firmę Logitech. Przynajmniej, że po ostatnich propozycjach tego producenta czekałem jedynie na wersję, którą będzie można zająć ze stojaka i zabrać na wycieczkę po okolicy. Doczekałem się. W moje ręce trafiło urządzenie Logitech QuickCam Traveler.

Konstrukcja ta przypomina mały kompaktowy aparat fotograficzny z ekstrawagancką zaprojektowaną obudową. Po bliższych oględzinach zauważa się przetworniki oraz przyciski sterujące, oraz maty ciekłokrystaliczny wyświetlacz numeryczny.

Dyktafon zapewnia bezpośredni dostęp do plików i szybkie wprowadzanie danych adapterem PC lub czytnikiem.

Model DS-150 zapewnia 160 minut nagrania na 8 MB karcie z pamięcią typu flash. Dźwięk jest zapisywany w formacie DSS. Dyktafon posiada funkcje edytorskie, kasowania i dopisywania oraz bezpośredni dostęp do plików. DS-150 posiada 2 katalogi do zarządzania plikami, a łatwe przenoszenie danych do komputera jest możliwe poprzez złącze szeregowe.

Opcjonalnie do D-1000 oraz DS-150 dostępny jest program umożliwiający automatyczną zamianę nagranej mowy na tekst.

Sugerowane ceny detaliczne brutto tych urządzeń to:  
D-1000 = ok. 1400 zł  
DS-150 = ok. 920 zł

[www.ab.pl](http://www.ab.pl)

### Kamera i aparat w jednym

Firma Multi-Styk wprowadza na rynek cyfrową kamerę/aparat PC Mediatech MT-402. Przeznaczone do współpracy z komputerami PC urządzenie wyposażone jest w złącze USB i może pracować również jako samodzielny, niewymagający połączenia z komputerem aparat cyfrowy.

Użytkownik MT-402 może zapisywać ruchoły i stały obraz do pliku w celu dalszej jego obróbki, wysłać video-pocztówkę do znajomych, rozmawiać przez Internetowy wideotelefon, grać z przyjaciółmi w gry video, a nawet monitorować za pośrednictwem Internetu miejsca znajdujące się w pobliżu komputera.

PC Mediatech MT-402 zapewnia rejestrację obrazu w wysokiej rozdzielcości i jego szybką transmisję za pośrednictwem złącza USB, stosowanego na przykład przy drukarkach.



Logitech QuickCam Traveler	
INFO	INFO
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Zasilanie: 2 baterie AA Rozdzielcość: do 640 x 480 punktów Podłączenie: poprzez port USB Długość przewodu: 180 cm Dotakowanie: sporo dodatkowych aplikacji	Tornado 2000 SA ul. Emały 28 02-295 Warszawa tel. (0 22) 868-80-01
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• dobra jakość obrazu • łatwe oprogramowanie	• mogłyby być lańcuszki
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
<a href="http://www.tornado.com.pl">www.tornado.com.pl</a> <a href="http://www.logitech.com">www.logitech.com</a>	690 zł

## Szaro eminencja

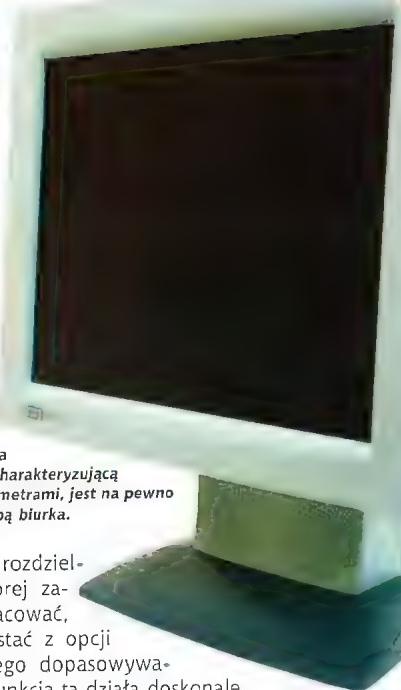
# CTX PV505

Nie jednokrotnie pisaliśmy, że będziemy co miesiąc prezentować nowe modele monitorów. Cóż zrobić, jeśli ostatni czas najwięcej dzieje się w dziedzinie wyświetlaczy ciekłokrystalicznych. Nie pozostaje nic innego, jak przedstawić czytelnikom kolejną konstrukcję tego typu.

Maciej Lewczuk

Firma CTX zaproponowała odbiorcom wyświetlacz oznaczony symbolem PV505, który został wyposażony w matrycę TFT o przekątnej wynoszącej piętnaście cali. Jest to wielkość prawie odpowiadająca powierzchni roboczej kineskopu siedemnastocalowego. Komórki obrazu charakteryzują się niezbyt długim czasem reakcji, co ma wpływ na czystość obrazu przy dynamicznie zmieniających się obrazach. Ciało zamknięte w eleganckiej obudowie, wykonanej z tworzyw o dwóch odcieniach szarości. Jej konstrukcja jest nad wyraz estetyczna i za sam ten fakt należy się producentowi dużego plus.

INFO	INFO	INFO	INFO	INFO
<b>CTX PV505</b>				
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>			
Wyświetlacz (rodzaj/przekątna) TFT LCD/15 cal'	AB SA J. Kościelny 32 51-415 Wrocław tel. (0 71) 324-05-00 fax (0 71) 324-05-28 <a href="http://www.ab.com.pl">www.ab.com.pl</a>			
Załączona rozdzielcość: 1024 x 768 punktów Maks. odśw. czas: 75 Hz Czas reakcji komórki: do 40 ms				
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>			
• świetna jakość obrazu • estetyczne wykonanie	• .roszak drogi			
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>			
<a href="http://www.ctx.com.pl">http://www.ctx.com.pl</a>	3999 zł			



Estetyczna obudowa, kryjąca w sobie matrycę charakteryzującą się niezbyt parametrami, jest na pewno niebanalną ozdobą biurka.

Po ustanowieniu rozdzielcości, w której zatrzymamy pracę, warto skorzystać z opcji automatycznego dopasowania obrazu. Funkcja ta działa doskonale i zarówno w nominalnej, jak i niższych rozdzielcościach powierzchnia roooocza jest dobrze wykorzystana, a kolory, jaskrawość oraz kontrast ustalone na poziomie, który nie mczy zbytnio wzroku. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by wszystkie parametry ustawili indywidualnie gdy w menu przedzwinię i taką możliwość. Do wyboru są kontrast, jasność, kolor, wielkość obrazu, ostrość oraz optymalizacja dla tekstu lub grafiki.

CTX PV505 jest ciekawą konstrukcją pozwalającą na przyjemną pracę z aplikacjami nie wymagającymi zmiany rozdzielcości na niestandardowe. Ciekawa kolorystyczka oraz ergonomicznie zaprojektowana obudowa tworzą naprawdę funkcjonalną całość.

Spójrz innych produktów tego typu MT-402 wyróżnia się niewielkimi rozmiarami. W komplecie z PC Mediatech MT-402 producent dostarcza zestaw atrakcyjnego oprogramowania. Kamera/aparat współpracuje z systemami operacyjnymi Windows 98/98SE/ME i 2000. Sugerowana cena detaliczna urządzenia to 399 zł.

**Specyfikacja:**  

- sensor 1/4" CMOS 100 000 pikseli
- maksymalna rozdzielcość: 352 x 288 pikseli
- ilość klatek: 30 klatek/s przy 160 x 120 ppl. 25-30 klatek/s przy 320 x 240 (352 x 288) ppl.
- 24-bit/kolor, 16,8 mil. kolorów
- interfejs programowy: WDM, Video for Windows, TWAIN
- połączenie: złącze USB serii A
- przycisk aktywacji obrazu stałego
- pojemność: 20 obrazów (CIF) lub 80 obrazów (QCIF)
- pamięć: 2 MB SDRAM
- samowyzwalacz: 10 sekund
- zasilanie: z portu USB (podłączona), 2 baterie typu AA (bez podłączenia)

[www.multistyk.pl](http://www.multistyk.pl)

### Wirujący... dysk



IBM ogłosił, że wprowadza do sprzedaży nowe dyski serii Ultrastar o symbolu 36Z15. Będą one produkowane w dwóch wersjach: o pojemności 36 i 18 GB. Pozostałe parametry nowych urządzeń to prędkość obrotowa 15 000 rpm., transfer danych 347 MB/s, czas wyszukiwania 3,4 ms.

Dzięki dużej szybkości dysku możliwe jest przetwarzanie transakcji w locie (OLTP), przetwarzanie analityczne w locie (OLAP). Transakcje typu B2B, operacje typu B2C oraz zastosowanie w wysokowydajnych bazach danych, takich jak Oracle, DB2 czy SQL-owa baza Microsoft Server. Model Ultrastar 36Z15 jest o 25% szybszy od znajdujących się na rynku dysków twardych pracujących z tą samą prędkością obrotową i o 50% szybszy od analogicznych urządzeń pracujących z prędkością 10 000 rpm.

W modelach tej serii wykorzystano unikalną technologię stworzoną przez IBM, o nazwie Drive Fitness Test, umożliwiającą autotestowanie i analizę pracy. Zwiększenie wytrzymałości dysków służy podłożu pod klawiatury, zwiększa ich życie i zwiększa ich wydajność.

[www.cdaction.pl](http://www.cdaction.pl)

# VRjoy Airstik 2000

Do tej pory prezentowaliśmy czytelnikom jedynie pady wykorzystujące mniejszą lub bardziej zaawansowane technologie wykrywania zmian ich położenia do sterowania obiektem z gier komputerowych. Tym razem przedstawiamy dość ciekawą hybrydę.

Maciej Lewczuk

VJoy Airstik 2000 jest urządzeniem, które na pierwszy rzut oka nie różni się znacząco od innych dżojstików dostępnych na polskim rynku. Po dokładnym przyjrzeniu się można zauważyć, że przewód łączący urządzenie z komputerem nie jest wyprowadzony z podstawy, lecz z samej manetki. Jest to jak najbardziej przemyślane, gdyż w podstawie nie znajdują się żadne mechanizmy elektryczno-elektroniczne, a jedynie mechaniczne mocowanie palca wskazującego. Bez problemu także wykorzystamy kamerę do przekazywania ciągłego obrazu poprzez Internet, dzięki czemu ludzie z całego świata będą mogli obserwować życie w akwarium czy terrarium.

Logitech QuickCam Traveler nie jest nowym pomysłem, lecz jakość wykonania, parametry użytkowe oraz bogaty pakiet oprogramowania tworzą z tej konstrukcji pozycję godną zainteresowania.

VRjoy Airstik 2000	
INFO	INFO
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Podłączenie: port gier Stereo Liczba przycisków: 8 Długość przewodu: 250 cm Przepruznicja: jest Przelotnik Hat jest Dodatakowa technologia rozpoznawania rąk	JL. Wojskowa 36 D 03-599 Warszawa tel. (0 22) 678-99 19 <a href="http://www.stereos.com.pl">www.stereos.com.pl</a>
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• dwa poziomy czułości • praca z podstawą bez ręce	• prób emu z obsługą menu w grach • nie najlepsze wykonanie przycisków
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
<a href="http://www.vrstandard.com">http://www.vrstandard.com</a>	298 zł



Tonący chipów się chwyta - mądry nas czyta!

## Nowości Sprzętowe

(energię są porównywalne do tych w dyskach o prędkości obrotowej 10 000 rpm).

IBM udziela pięcioletniej gwarancji na dyski serii Ultrastar.

[www.alstor.com.pl](http://www.alstor.com.pl)

LCD rulez!



Firma TORNADO 2000 SA, oficjalny dystrybutor monitorów Miro oraz Radius, wprowadza do oferty handlowej najtańsze na rynku polskim panele LCD o przekątnych 15 i 17". Najnowsze modele panele LCD Miro to doskonałe rozwiązanie dla wymagających użytkowników. Ekran LCD zapewnia niespotykany dotychczas jakość obrazu, a przy tym zajmuje bardzo mało miejsca. TORNADO wprowadza do oferty małe Miro FP150 oraz FP170.

FP 150

Miro FP150 - podobnie jak wszystkie LCD z rodziną Miro - oferuje doskonały współczynnik możliwości w stosunku do oferowanej na polskim rynku ceny. Niewielkie wymiary ekranu pozwalały na ustawienie go w każdym, nawet najbardziej zatłoczonym, ciasnym miejscu. FP150 zajmuje obszar o wymiarach jedynie 38 x 20 cm. Niewielkie wymiary połączone są również z bardzo małą wagą - jedynie 4,8 kg. Urządzenie jest w stanie wyświetlać obraz z maksymalną rozdzielcością 1024 x 768, co czyni je idealnym ekranem do obsługi aplikacji biurowych i multimedialnych. Mówiąc o obrazie, należy pamiętać, że obraz widzialny ekranu to prawie 17" realnych cali. Tak więc - kupując panel LCD 15" - otrzymujemy ekran o powierzchni widzialnej standardowego monitora 17".

Na uwagę zasługuje rozbudowany system OSD panelu FP150. Pozwala on na standarde ustawienia obrazu w zakresie kolorów i geometrii. Jednak gdy użytkownik chce pełnej automatyzacji, może wybrać opcje automatycznej geometrii oraz automatycznego ustawienia ostrości, kontrastu i bieli - wszysko przy użyciu jednego przycisku. Systemy automatyczne poprawią geometrię, dostosowując obraz do aktualnie wyświetlonej aplikacji, oraz właściwie ustawią kolory i kontrast.

FP170

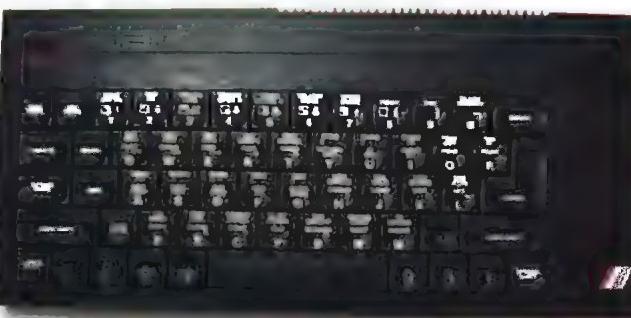
FP170 to większy i bardziej multimedialny brat modelu FP150. Jest on rozwinięciem serii ekranów LCD w ofercie Miro. Jednocześnie FP170 plasuje się pomiędzy ekranami LCD o przekątnych 15 i 18". 17" ekranu LCD to świetne rozwiązanie dla wszystkich, którzy szukają dużego, płaskiego ekranu LCD, ale nie chcą wydawać na niego całego majątku. FP170 to doskonała konstrukcja dla osób pracujących z komputerem z różnymi aplikacjami - od biurowych

# ZX Spectrum 48+

Każdy, kto posiada w domu komputer, wie, ile miejsca zajmuje obudowa, klawiatura i monitor. Czasem to przeszkadza, czasem jest powodem do dumy. Czy na pewno nie ma innych rozwiązań, które zapewnią odpowiednią rozrywkę, jak również odpowiedni poziom edukacji, na który nie trzeba rujnować domowego budżetu?

technICK

**T**akie rozwiązania istnieją, lecz są po prostu nieauważone, choć znajdują się tuż pod nosem. Laboratorium zostało zaszczycione możliwością przeprowadzenia testów komputera, który spełnia w zasadzie wszystkie przewidziane dla tego typu konstrukcji normy. Konstrukcją tą jest Sinclair ZX Spectrum 48+. Komputer ten jest na tyle zaawansowaną konstrukcją typu All-In-One, czyli wszystko w jednym, że jedynymi koniecznymi periferiami są telewizor dowolnego typu oraz magnetyfon. Procesor komputera jest na tyle mocna jednostką, że nie wymaga żadnej rozbudowy. Dzięki wiejskiej pojemności kaset magneto-fonowych, których cena także nie jest wygórowana, można przenosić nawet po kilku programów lub gier na jednym nośniku. Jeśli chcecie, abyłyśm w wśród znajomych, to można bez problemu wyposażyć ten łatwy w rozbudowie komputer w stację dyskietek lub serię mikrodrążków. W komputer został wbudowany system opera-



ZX jest komputerem niemal doskonałym. Nie potrzebuje do pracy wyspecjalizowanego monitora, posiada wbudowany system operacyjny oraz praktycznie się nie nagrzewa.

kryterium przy wyborze sprzętu, to ZX jest komputerem, do którego napisano bardzo dużą ilość programów rozrywkowych. W bogatej kolekcji znajdziemy takie hity, jak: Arkanoid, Bomb Jack, Full Throttle czy gra z izometrycznym, trójwymiarowym widokiem noszącą nazwę Knight Lore. Wielbicie tak zwanych "mordobici" węgiel karate znajdą takie pozycje, jak: Kung Fu Master czy International Karate Plus. Do poprawnej obsługi tych gier polecam raczej stosować joystick, dzięki któremu sterowanie jest dużo wygodniejsze. Przynajmniej, że postanowiłem, a skoro tak to także wykonałem taki manipulator samodzielnie, dzięki czemu był on prawie identyczny z gałką i przyciskami spotykanymi w automatach niemal na każdym dworcu w większych czy mniejszych miastach polski.

Najbardziej rozbudowane wersje ZX sprzedawane są z wbudowanym na stałe magnetyfonom lub stacją dyskietek, w związku z tym nie trzeba posiadać osobnych napędów, co jest szalenie wygodne, gdy sprzęt zabiera się na przykład do kolegi, by po grać przez całą noc.

ZX Spectrum 48+ jest naprawdę świetną konstrukcją, która ma szansę stać się jednym z najpopularniejszych wśród znajdujących swoje miejsce tak pod strzechą, jak i w miejskim mrówkowcu.

Cyjny ze zintegrowanym językiem programowania BASIC. Prawie do każdego klawisza jest przypisana jakaś funkcja dodatkowa czasem nawet dwie, dzięki czemu pod względem funkcjonalności biega na głowę inne nawet multimedialne klawiatury do PC. Pozwala to od razu rozpoczęć użytkowanie komputera bez konieczności długiej instalacji oprogramowania. Już wystarczy włączyć zasilanie, by już po kilku sekundach można było zacząć wczytywać gry, programy edukacyjne czy zacząć tworzyć własne programy. ZX-owi nie zdarzą się zrównanowidzieć prawie przez wszystkich "niebieskie" ekranów i nie ma mowy o zawsze święciu się podczas pracy. Kolejną jego właściwością jest możliwość tworzenia dowolnych interfejsów, dzięki którym można podłączać różnego rodzaju urządzenia periferyjne, czyli między innymi drukarki, manipulatory, w tym joysticki, a nawet roboty sterowane programami napisanymi w BASIC-u. Przynajmniej, że jest to jedna z niewielu maszyn, które prawie się nie nagrzewają podczas pracy. Jest to szczególnie ważne, gdyż nie wymaga monitów wiatraczków, dzięki czemu pracują niemal bezgłośnie, a jedynym dźwiękiem jest ten wciskanych klawiszy. Choć same klawisze są mniejsze niż w klasycznej PC-owej klawiaturze, to posługiwaniem się nimi nie nastręcza trudności. Jeśli gry są głównym



ZX Spectrum 48+	
INFO	INFO
Dane techniczne:	Dostarczy:
Pamięć RAM: 48 KB Pamięć ROM: 16 KB Procesor: Zilog Z80A Taktowanie procesora: 3,5 MHz Klawiatura: 40 klawiszy Rozdzielcość: 256 na 16 punktów Paleta: 2-bitowy kolor	Zenek Distribution sp. z o.o. Wrocławia Giełda Komputerowa (pytac przy wejściu)
Plusy	Cena:
<ul style="list-style-type: none"> <li>konstrukcja prosta, jak "budowa ciebie"</li> <li>ogromna ilość gier i "trychów" programów</li> </ul>	na szybko porozumieć się z dystrybutorem
Minusy	Minisy
<ul style="list-style-type: none"> <li>brak zintegrowanego joysticka do "pełni szczęścia"</li> </ul>	



**MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,  
DREAMCAST W KRAJU  
W SUPERCENIE.**

**HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,  
NA DREAMCASTA SĄ HICIĄKI.**

**CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,  
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,**

**TU SIĘ KRYJE NASZ ZAŁĄZEK,  
BO NAJLEPSZY MAMY KRĄŻEK.**

**NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,  
GDY DREAMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.**

**PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNET UWIERZYSZ,  
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.**

**128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.  
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,  
kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:  
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,  
Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywki.**

**Dostępny jedynie  
w najlepszych sklepach na terenie kraju.**

**Więcej informacji znajdziesz:  
[www.dreamcast.pl](http://www.dreamcast.pl)**

**Wydawca: Lanser.net S.A.  
Włodzisławowo 30a  
82-300 Elbląg  
tel. 055 2 363 363  
fax 055 2 363 366**

**Dreamcast™**

## Nowości Sprzętowe

począwszy, a na grach skonczywszy Panel produkcji Miro na pewno znajdzie swoje miejsce w każdej z tych aplikacji. Okreslenie obrazu na 17" jest czysto technicznym pojęciem, obraz widzialny ekranu FP170 jest na poziomie zwykłego monitora CRT o przekątnej 19" dzięki pełnemu wykorzystaniu ekranu.

FP170 jest w stanie wyświetlać obraz w rozdzielcości do 1280 x 1024 przy odświeżaniu 75 Hz. Nominalna plamka ekranu to 0,264 mm.

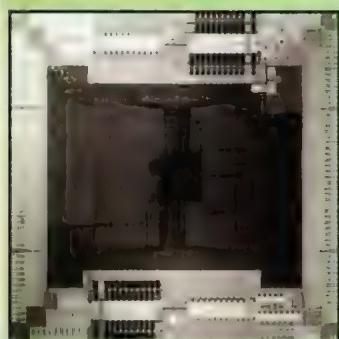
Aby spełnić wymogi rynku, panel został wyposażony w dwie bardzo ważne cechy - multimedialne wbudowane głośniki oraz mini HUB USB.

Zastosowanie wbudowanego w podstawę 4-portowego HUB-a USB pozwala na szybkie połączanie takich urządzeń jak myszki, klawiatury, urządzenia do grania, drukarki, nagrywarki i inne.

[www.tornado.com.pl](http://www.tornado.com.pl)

### Superszybki interfejs

NEC zaprezentował prototyp superszybkiego interfejsu LSI o przepustowości 80Gbps. Układ umożliwia budowę wydajnego komputera równoleglego nowej generacji.



Naukowcy z firmy NEC opracowali prototyp superszybkiego interfejsu o dużej skali integracji. Układ pozwala na transfer informacji z prędkością 80 gigabitów na sekundę. Odpowiada to dwóm filmom w formacie DVD przetransferowanym w ciągu 1 sekundy... Interfejs pozwala szybkość przesyłania danych i skracza czas dostępu do jednej trzeciej w porównaniu z konwencjonalnymi urządzeniami tego typu. Opracowanie tego układu przybliża naukowcom do skonstruowania komputera równoleglego nowej generacji.

Prototypowy interfejs może obsługiwać równocześnie 21 nadajników i 21 odbiorników z szybkością przesyłu 2 Gbps na kanał. Uzyskanie tak rewelacyjnych wyników стало się możliwe dzięki zastosowaniu dedykowanej linii kontrolnej - poprzez nią z nadajników do odbiorników przesyłane są informacje o czasie i segmentacji danych. Wykrycie sygnału, regulacja czasu i "zamówienie" informacji wykonywane jest w ciągu 6,5 cyklu, czyli 13 nanosekund - trzykrotnie szybciej niż w standardowych układach tego typu.

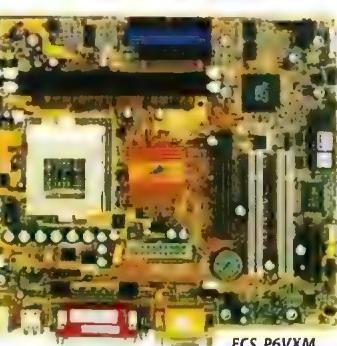
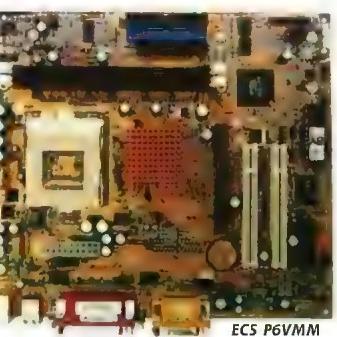
W chwili obecnej NEC pracuje nad komercyjnym zastosowaniem prototypowego interfejsu. Z pewnością zostanie on wykorzystany w ultraświkkich komputerach i innych produktach, w których użycie szybkiego interfejsu w znaczący sposób wpłynie na

## ECS P6VXM i ECS P6VMM

Większość płyt głównych, jakie zapewne widzieli czytelnicy CD-Action i innych miesięczników, wykonana była w formatach ATX oraz Baby-AT. Jednakże nie każdy posiada w swoim pokoju czy na biurku tyle miejsca, by wstawić obudowę charakteryzującą się sporymi gabarytami. Dla tego typu zastosowań opracowano standard Micro ATX.

Mike-L

owy format ograniczył w znacznym stopniu gabaryty płyt głównych, dzięki czemu obudowa, a co za tym idzie także zajmowane przez komputer miejsce, znacznie się zmniejszyły. Oczywiście nic nie jest za darmo, dlatego też możliwości rozbudowy o karty rozszerzeń także zostały ograniczone. Producent jednak i tym sobie poradził, umieszcając na powierzchni płyt wiele dodatkowych podzespołów i zmniejszając konieczność instalacji różnych urządzeń potrzebnych do pracy.



Firma ECS dostarcza na nasz rynek płyty główne przeznaczone dla różnych odbiorców, obsługujące procesory większości producentów, jak i konstrukcje przeznaczone do konkretnych zastosowań. Tym razem postaramy się przybliżyć czytelnikom dwie najnowsze pozycje ECS-a do zastosowań w komputerach biurowych i domowych.

Pierwszą konstrukcją jest model ECS P6VXM, który wykonano w technologii Micro ATX, dzięki czemu jej gabaryty to niespełna 25 na 22 cm. Są to wymiary mniejsze niż wymiary A4, dzięki czemu montowana w mafie obudowie pozwoli wstawić komputer praktycznie na lub pod każde biurko. Producent przewidział możliwość instalacji karty graficznej w złączu AGP pracującym w standardzie 4x. Obsadzenie dwóch gniazd DIMM pozwala na obsługę do jednego gigabajta pamięci operacyjnej. Dwa złącza PCI oraz jedno AMR (Audio/Modem Riser) zapewniają możliwość rozbudowy o karty rozszerzające.

Inżynierowie przewidzieli, że w większości przypadków tego typu konstrukcje wykorzystane zostaną w komputerach do małych firm i biur, dlatego wyposażili je w karte sieciową 10/100 Mbps (megabitów na sekundę) obsługiwanej przez układ RealTek 8139C. Znajdziemy tu także obsługę dźwięku w standardzie AC97, co oznacza, że jeśli ktoś ma zamiar instalować w komputerze kilka kart rozszerzeń, to nie polecamy tych konstrukcji, które przeznaczone są raczej dla użytkowników mniej wymagających lub nie planujących rozbudowy swoich maszyn.

Obydwie płyty główne zaprezentowane w niniejszym artykule są godnymi zainteresowania pozycjami, a to ze względu na oferowane funkcje użytkowe. Oczywiście, jeśli ktoś ma zamiar instalować w komputerze kilka kart rozszerzeń, to nie polecamy tych konstrukcji, które przeznaczone są raczej dla użytkowników mniej wymagających lub nie planujących rozbudowy swoich maszyn.

ECS P6VMM	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Chipset: VIA VT82C686A/VT82C686B Złącza AGP/PCI/ISA: 1/2/0 Inne: AMR, karta sieciowa, karta graficzna	AB SA ul. Kościuszki 32, 51-416 Wrocław tel. (071) 324-05-00 faks (071) 324-05-28 <a href="http://www.ab.com.pl">www.ab.com.pl</a>
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• wbudowana karta sieciowa • wbudowana karta graficzna	• małe możliwości rozbudowy
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
<a href="http://www.ecs.com.tw">http://www.ecs.com.tw</a>	brak danych

ECS P6VXM	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Chipset: VIA VT82C684X/VT82C686A Złącza AGP/PCI/ISA: 1/2/0 Inne: AMR, karta sieciowa, karta graficzna	AB SA ul. Kościuszki 32, 51-416 Wrocław tel. (071) 324-05-00 faks (071) 324-05-28 <a href="http://www.ab.com.pl">www.ab.com.pl</a>
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• zintegrowana karta sieciowa • małe gabaryty	• małe gniazda rozszerzeń
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
<a href="http://www.ecs.com.tw">http://www.ecs.com.tw</a>	brak danych

Maiło też może być... dobre

Laserem przerwy, Internetem cykowane

## Brother HL-1030 oraz Brother HL-1250

Drukarki laserowe są bardzo często kupowane nie tylko przez firmy i biura, ale także użytkowników indywidualnych, którym zależy na jakości i szybkości otrzymywania wydruków. Ważny jest także fakt, że dokumenty drukowane techniką laserową są bardziej odporne na działanie czynników atmosferycznych niż wykonane techniką atramentową.



Mike-L

Firma Brother oferuje użytkownikom kilka modeli drukarek, z których dwa postaramy się przedstawić w niniejszym artykule. Pierwszą konstrukcją jest HL-1030, która charakteryzuje się maksymalną rozdzielcością druku wynoszącą 600 na 600 dpi (punktów na cal). Szybkość druku podawana przez producenta wynosi do dziesięciu stron na minutę, lecz jest to możliwe tylko w niskiej rozdzielcości oraz przy maksymalnie pięcioprocentowym zaznaczeniu strony, czyli na przykład przy wydruku tekstu. Obudowa nie wyróżnia się niczym specjalnym spośród wielu innych konstrukcji, dlatego też przy opisie skupią się raczej na walorach użytkowych urządzenia.



Dane dostarczane są do drukarki poprzez przewód podłączany do portu LPT, który można spotkać w większości sprzedawanych na świecie komputerów. Dzięki dwukierunkowemu przesyłaniu informacji możliwe jest monitorowanie stanu urządzenia, a co za tym idzie szybkie reagowanie na problemy powstałe podczas eksploatacji. Sterowniki pozwalały na obsługę drukarki praktycznie we wszystkich systemach operacyjnych MS Windows, a za ich pomocą można regulować większość parametrów pracy HL-1030. Oprócz standardowego wyboru wielkości oraz rodzaju nośników, rozdzielcości oraz orientacji wydruku (poziomego i pionowego) istnieje możliwość druku dwustronnego. System ten polega na drukowaniu danych na stronach nieparzystych i instruowaniu użytkownika, jak przełożyć stronę z powrotem do kasety, by nałożyć dane na drugą stronę lub pojedynczo do podajnika ręcznego. Nie jest to możliwe najwygodniejszy sposób, lecz jest skuteczny i nie wymaga zakupu dość drogich modułów duplikujących. Na dołączonej płycie poza sterownikami - znajdują się aplikacje pozwalające na sterowanie przepływem dokumentów do odpowiednich drukarek podłączonych do różnych portów i korzystających z indywidualnych sterowników. Drugi z programów pozwala na ustalenie kryteriów, według których listy e-mail pobierane przez program pocztowy mogą być automatycznie drukowane.

Drukarka, pomimo zainstalowanego dwumegabajtowego bufora, bez większych problemów radziła sobie z wydrukami tekstu i grafiki; robiła to naprawdę szybko, a to za sprawą systemu kompresji danych. Dzięki temu praktycznie na żaden z wydruków testowych nie trzeba było czekać dłużej niż kilkanaście do trzydziestu sekund, a średnio czas to około dwudziestu pięć sekund.

Brother HL-1030	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Dane techniczne: Format wydruków: do Letter Maksymalna rozdzielcość: 600 na 600 dpi Maksymalna prędkość: do 10 stron na minutę Podłączenie: LPT, USB Bufor: 2 MB	Ryand SA ul. Kłobucka 25 02-699 Warszawa tel. (022) 607-63-00
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• szybki wydruk tekstu i grafiki • szczegółowe raportowanie stanu urządzenia	• głosna praca
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
<a href="http://www.randy.pl">www.randy.pl</a>	1255 zł

Brother HL-1250	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Format wydruków: do Letter Maksymalna rozdzielcość: 1200 na 600 dpi Maksymalna prędkość: do 12 stron na minutę Podłączenie: LPT, USB Bufor: 4 MB z możliwością rozbudowy do 32 MB	Ryand SA ul. Kłobucka 25 02-699 Warszawa tel. (022) 607-63-00
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• krótki czas oczekiwania na wydruk • dużo przydatnych opcji w sterowniku	• głosna praca
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
<a href="http://www.randy.pl">www.randy.pl</a>	1925 zł

## Nowości Sprzętowe

wydajność pracy systemu. Interfejs jest prezentowany w trakcie odbywającej się w San Francisco imprezy Solid State Circuit Convention 2001

[www.nec.com](http://www.nec.com)

T-N-T?

Teco, Nec i Toshiba będą razem produkować kineskopy w Chinach.

Teco Information Systems Co. - tajwański dostawca kineskopów monitorów (CRT), poinformował, że wspólnie z japońskimi firmami NEC i Toshiba będzie produkować kineskopy w Chinach. Firma zdecydowała się zredukować swoją działalność na Tajwanie i przenieść większą część produkcji kineskopów do Chin.

Ted M. H. Huang - prezes Teco Group - poinformował, że budowa nowej fabryki w Chinach rozpoczęła się już w marcu i zostanie tam przeniesione dwie linie produkcyjne kineskopów.

Również NEC i Toshiba planują przenieść kilka linii produkcyjnych kineskopów do Chin, jako część wspólnego przedsięwzięcia. Połączenie niskich kosztów produkcji w Chinach i japońskiego wsparcia technicznego pozwala Teco osiągnąć pozycję czołowego producenta kineskopów na rynku chińskim i umocnić pozycję lidera za granicą. Ponadto Teco planuje również współpracę z chińskimi producentami.

Obecnie Teco produkuje na Tajwanie 3 miliony kineskopów rocznie. Przewidywana liczba kineskopów wyprodukowanych przez grupę Teco-Nec-Toshiba w nowej fabryce w Chinach do 6 milionów 15" i 17" kineskopów, które w dużej części będą dostarczane tajwańskim producentom monitorów.

W Polsce autoryzowanym dystrybutorem monitorów marki Relisys firma TECO jest wrocławską spółką AB SA.

[www.ab.pl](http://www.ab.pl)

### GeForce III Wielki



Jak zapewne wszyscy wiedzą, nie jest to imię króla, tylko nazwa (w części oczywistej) nowego procesora graficznego opracowanego od kilkunastu miesięcy przez firmę Nvidia. Karta będzie w pełni wspomagała praktycznie wszystkie nowinki w dziedzinie tworzenia obrazu trójwymiarowego, opisane w standardach OpenGL 1.2 oraz DirectX 8.0. Quincunz to opracowany przez inżynierów z Nvidii sposób na wygrywanie krawędzi obiektów 3D w taki sposób, by nie zmniejszać w widocznym sposobie szybkości generowania obrazów. Inna nazwa to High Resolution Anti-Aliasing. Ciekawie zajmie się nową podjednostką, nazwaną nfiniteFX, dzięki której możliwe będzie bardzo wydajne cieniowanie tak pojedynczych punktów, jak i wierzchołków poligonów. Lightspeed Memory Architecture



## Nowości Sprzętowe

Kiedy zwiększa się pojemność jednego dysku obawy o dane zapisane na nośniku rosną. Używając wypróbowanej technologii magnetoptycznej, nie musimy obawiać się o nasze dane. Dynamo używa niezawodnych i prawie niezniszczalnych nośników odpornych na cieki czynników zewnętrznych, jak woda, kawa, pył, pola magnetyczne i promienie rentgenowskie, które mogą bezpowrotnie zniszczyć dane zapisane na tradycyjnych nośnikach.

Napędy Dynamo są szybkie, mają dużą pojemność i charakteryzuje się bardzo wysokim - jak na pamięci przenośne - przesystemem danych, osiągającym 6 megabajtów na sekundę. Oferowane pojemności to 1,3 gigabajta i 640 megabajtów na jednostronnym nośniku.

Specyfikacje te spełniają wymagania nowoczesnych aplikacji i systemów komputerowych takich jak multimedia, desktop publishing, CAD/CAM i inne.

[www.ab.pl](http://www.ab.pl)

### Perfekcyjne płaski



P95f to najnowszy monitor produkowany przez firmę ViewSonic. Jego najważniejszą częścią, czyli kineskop, jest wykonany w technologii PerfectFlat, co sprawia, że jego przednia część jest całkowicie płaska. Dzięki nowoczesnym rozwiązaniami jest on w stanie wyświetlić obraz o maksymalnej rozdzielcości wynoszącej 1920 na 1440 punktów. Wielkość planki obrazu wynosi 0,25 milimetra. Urządzenie spełnia surowe wymogi normy TCO99. W Polsce objęty jest trzyletnim okresem gwarancji, a koszt, jaki trzeba ponieść, by posiadać P95f, to około dwa tysiące sześćset złotych.

[www.viewsonic.com](http://www.viewsonic.com)

### OEL

Trzynastocalowy panel elektroluminescentny zaprezentowała niedawno firma Sony. Organiczne wyświetlacze charakteryzowały się znikomą grubością, porownywalną z kartą kredytową. Dzięki najnowocześniejszym technologiom zastosowanym w procesie produkcji panel ten oferuje jakość obrazu, która znacznie przewyższa oferowaną przez monitory LCD. Do masowej produkcji wejdą one dopiero w 2003 roku. Organiczne panele OEL pobierają znacznie mniej energii, a to dzięki zjawisku luminescencji, eliminując tym samym podświetlenie.

[www.sony.com](http://www.sony.com)

## VRjoy 2000

Kiedyś miałem okazję grać w Kawa, używając hełmu do rzeczywistości wirtualnej oraz specjalnego sterownika. Stojąc w specjalnej konstrukcji, miało się wrzenie pełnych trzech wymiarów. Mankamentem była waga zestawu na głowie i niska rozdzielcość wyświetlaczów.

Mike-L

d jakiego czasu można zakupić karty graficzne wyposażone w specyficzne gniazda oraz podłączane do nich okulary przejmujące raz jedno, raz drugie oko, w czasie gdy karta graficzna generuje obraz dla odpowiedniego oka. Dzięki temu przy wysokich rozdzielcościach wrażenie trzech wymiarów było całkiem realne, lecz okupione miotaniem obrazu i zmęczeniem wzroku. Firma VRjoy zaprezentowała niedawno nowy model takich okularów, lecz działających niezależnie od posiadanego sterownika. Dzieki specjalnej konstrukcji podłączającej się odpowiedniemu sterownikowi karty graficznej, nie pomijając oczywiście drugiej części Colina. Aż do momentu włączenia Quake II Arena wszystko było w porządku. Gra po prostu nie chciała się uruchomić, pomimo że ustawienia były dokładne takie, jak być powinny. W opisie na stronach producenta znajduje się wyjaśnienie, że należy ręcznie skopiować dołączony na krążku instalacyjnym sterownik trybu OpenGL do katalogu gry. Dopiero wtedy gry korzystające z tego sterownika będą działały poprawnie. Niestety, jest on trochę wolniejszy od dostarczanych wraz z kartami graficznymi, dlatego też w grach uzyskuje się niższą wydajność, czyli mniej klatek na sekundę.

Do zestawu oprócz sterownika i instrukcji dołączono także grę System Shock 2 oraz pakiet wersji demo takich pozycji jak Dark Vengeance, Driver, Moto Racer 2, Need for Speed: High Stakes. Co ciekawe, znajdziemy także aplikacje pozwalające na zamianę zwykłych zdjęć lub obrazów na ich trójwymiarowe odpowiedniki, jak również na łączenie dwóch składowych obrazu stereoskopowego w jedną całość, którą można oglądać za pomocą okularów.

Szka okularów chronione są specjalną szybką z tworzywa, lecz w czasie gry zdejmowaliśmy ją, gdyż jest ona dość ciemna, przez co zmniejsza jaskrawość, a tym samym jakość obrazu. VRjoy 2000 jest bardzo ciekawą propozycją dla miłośników gier 3D, a fakt, że zestaw działa praktycznie bez większych opórów z większością popularnych akceleratorów graficznych, dodatkowo podnosi jego atrakcyjność. Jeśli szukacie nowych wrażeń przy zabawie z komputerowymi grami, to mogę polecić zakup tej pozycji.

Do obsługi gier VRCaddy wymaga plików INI, zgromadzonych w katalogu DATABASES, z których należy wybrać odpowiedni do uruchamianej gry i zmienić jego nazwę na "game.ini". Ja preferuję kopowanie pliku konfiguracyjnego do tego samego katalogu ze zmienioną nazwą, dzięki czemu nie muszę wykonywać wcześniej kopii zapasowej nadpisywanej pliku, ale jest to kwestia przyzwyczajenia. Jeśli wśród bogatej kolekcji nie znajdziemy takiej konfiguracji, która nas interesuje, musimy udać się na stronę producenta VRCaddy i



Zestaw VRjoy 2000 sprawia, że gry komputerowe wykorzystujące grafikę trójwymiarową nabierają prawdziwej głębi.

### Perfekcyjne płaski



[www.vrjoy.com](http://www.vrjoy.com)

dołożyć o instalacji, wszystko i tak jest wyjaśnione w spolszczonej instrukcji, a wątpliwości można rozwiązać, odwiedzając stronę internetową producenta lub dystrybutora. Teraz kilka wrażeń z testów (zabawy) VRjoy 2000. Muszę przyznać, że po odpowiednim ustawieniu sterowników karty graficznej oraz przejrzeniu spisu plików konfiguracyjnych uruchamiałem po kolejno moje ulubione gry, nie pomijając oczywiście drugiej części Colina. Aż do momentu włączenia Quake II Arena wszystko było w porządku. Gra po prostu nie chciała się uruchomić, pomimo że ustawienia były dokładne takie, jak być powinny. W opisie na stronach producenta znajdują się wyjaśnienia, że należy ręcznie skopiować dołączony na krążku instalacyjnym sterownik trybu OpenGL do katalogu gry. Dopiero wtedy gry korzystające z tego sterownika będą działały poprawnie. Niestety, jest on trochę wolniejszy od dostarczanych wraz z kartami graficznymi, dlatego też w grach uzyskuje się niższą wydajność, czyli mniej klatek na sekundę.

Do zestawu oprócz sterownika i instrukcji dołączono także grę System Shock 2 oraz pakiet wersji demo takich pozycji jak Dark Vengeance, Driver, Moto Racer 2, Need for Speed: High Stakes. Co ciekawe, znajdziemy także aplikacje pozwalające na zamianę zwykłych zdjęć lub obrazów na ich trójwymiarowe odpowiedniki, jak również na łączenie dwóch składowych obrazu stereoskopowego w jedną całość, którą można oglądać za pomocą okularów.

Szka okularów chronione są specjalną szybką z tworzywa, lecz w czasie gry zdejmowaliśmy ją, gdyż jest ona dość ciemna, przez co zmniejsza jaskrawość, a tym samym jakość obrazu.

VRjoy 2000 jest bardzo ciekawą propozycją dla miłośników gier 3D, a fakt, że zestaw działa praktycznie bez większych opórów z większością popularnych akceleratorów graficznych, dodatkowo podnosi jego atrakcyjność. Jeśli szukacie nowych wrażeń przy zabawie z komputerowymi grami, to mogę polecić zakup tej pozycji.

Do obsługi gier VRCaddy wymaga plików INI, zgromadzonych w katalogu DATABASES, z których należy wybrać odpowiedni do uruchamianej gry i zmienić jego nazwę na "game.ini". Ja preferuję kopowanie pliku konfiguracyjnego do tego samego katalogu ze zmienioną nazwą, dzięki czemu nie muszę wykonywać wcześniej kopii zapasowej nadpisywanej pliku, ale jest to kwestia przyzwyczajenia. Jeśli wśród bogatej kolekcji nie znajdziemy takiej konfiguracji, która nas interesuje, musimy udać się na stronę producenta VRCaddy i

Zobacz trzeci wymiar na ekranie

Z podniesioną przybliżoną w trzecie wymiarze

## Logitech QuickCam Pro 3000

Nowoczesne technologie implementowane w urządzeniach powodują wzrost cen tychże konstrukcji. Jasne jest, że po pewnym czasie rozwiązań te taniej i można stać się ich właścicielem za znacznie mniejsze pieniądze.

techNICK

alkiem niedawno prezentowaliśmy cyfrowe kamery internetowe firmy Logitech, których cena przekraczała sześćset złotych. Teraz producent ten zaproponował urządzenie o nazwie QuickCam Pro 3000 i je właśnie mam zamiar przybliżyć czytelnikom CDA.

Obudowa kamery ma kształt srebrnej kuli z zamontowanym obiektywem i - po drugiej stronie - dwupółmetrowym przewodem połączeniowym, zakonczonym wtyczką USB. Przewód jest jedynym zauważonym minusem, gdy jego ciężar oraz mała giętkość nie pozwala na łatwe i swobodne ustawianie kierunku "widzenia" QuickCam. W górnej części, wykonanej z czarnego plastiku, znalazło się miejsce dla diody sygnalizującej stan pracy kamery oraz otwór z mikrofonem. Ciekawym, a zarazem bardzo charakterystycznym elementem jest demontażowa "przybliżka", której opuszczanie ma, według producenta, zapewnić nie tylko ochronę obiektywu, ale także prywatność osobie siedzącej naprzeciwko urządzenia. Całość można zamontować na pasującym do kamery statywie, którego stabilność powinna być wzorem dla innych producentów, lub na specjalnym uchwycie pozwalającym na umieszczenie QuickCam Pro 3000 na górnjej krawędzi monitorów LCD.

Obraz przechwytywany jest w jednej z trzech rozdzielcości: 160x120, 320x240 oraz 640x480 punktów, i charakteryzuje się świetną jakością. Pełna prędkość 30 klatek na sekundę można uzyskać jedynie przy najniższej rozdzielcości.

Logitech QuickCam Pro 3000 jest doskonałym narzędziem, które dodatkowo wspomagane jest przez bardzo bogaty pakiet oprogramowania użytkowym.

Polaczona długim przewodem kamera może dostarczyć internautom nie tylko nowych doświadczeń w dziedzinie interakcji między ludzkich, lecz także sporą rozrywki.

Przykładowo, dźwigając przewodem kamerę, można zatrzymać ją na palcu i zacząć się śmiały i bezpieczne tańce.

Logitech QuickCam Pro 3000

### Dane techniczne:

Rozdzielcość: do 640 x 480 punktów  
Połączenie: port USB  
Długość przewodu: 250 cm  
Dodatakowe: pudełko lub klips do monitorów LCD

### Plusy:

- niesamowita jakość obrazu
- sporo dobrego oprogramowania
- niebanalny wygląd

### Internet:

<http://www.tornado.com.pl>  
<http://www.logitech.com>

### Dostarczył:

Tornado 2000 SA  
ul. Emila 28  
02-295 Warszawa  
tel./fax (0 22) 868-80-01

### Minusy:

- ciężki i mało giętki przewód

### Cena:

395 zł



## Ricoh MP7125A-DP

Wielokrotnie firm produkujących nagrywarki płyt CD-R oraz CD-RW daje się osiągnąć jako najwykonalszych przedmiotów rynku, aby do minimum zwiększać swoją jasność na wykorzystanie kopii zapasowych danych.

techNICK

P7125A-DP to nie nazwa nowego robota bojowego któryś z armii, a oznaczenie nowego modelu nagrywarki produkowanego przez firmę Ricoh. Jest to urządzenie charakteryzujące się maksymalnie dwunastokrotną prędkością przenoszenia danych na krążki CD-R oraz dziesięciokrotną na płyty CD-RW. Odczyt dokonywany jest z prędkością zbliżoną do trzydziestodwukrotnej. Do właściwej pracy urządzenia wystarczy dwumegabajtowy bufor danych, a to za sprawą zastosowania najnowszej technologii JustLink. Dzięki niej nie zepsuje się już żadnej płyty, gdyż opróżnienie bufora i przerwanie zapisu nie powoduje zakończenia zapisu, lecz jedynie przerwę potrzebną na ponowne wypełnienie pamięci i dokończenie pracy.

W zestawie znajdziemy oprócz samego napędu także przydatne przy montażu śrubki oraz przewód audio łączący urządzenie z kartą dźwiękową. Z dwóch dodawanych przez producenta krążków jeden to płytki CD-R oraz nośnik CD-RW. Obydwie pozwalają na zapis z maksymalnymi prędkościami nagrywarki.

Aplikacją pozwalającą na pełne wykorzystanie możliwości Ri-



Dobre parametry wraz z nowoczesną technologią JustLink tworzą świetne połączenie, gwarantujące szybkie i nad wyraz bezpieczne wypalanie krążków.

co MP7125A-DP jest Nero Burning ROM 5, dzięki której można tworzyć nie tylko kopie zapasowe danych, lecz także

plików audio oraz krążki Video CD. Dodatkowa aplikacja InCD 1.6 służy do obsługi zapisu pakietowego, dzięki któremu dane można przenosić na krążki z praktycznie dowolnej aplikacji.

Ricoh MP7125A-DP jest świetnym napędem, który można połacić praktycznie każdemu, kto zainteresowany jest zakupem nagrywarki i dla kogo najważniejsze jest bezpieczne nagrywanie danych z maksymalną prędkością urządzenia.

Ricoh MP7125A-DP

### Dane techniczne:

Interfejs: ATAPI/E-IDE  
Bufer: 2 MB  
Zapis: CD-R/RW: 12x/10x  
Odczyt: CD: 32x  
Overburning: jest  
Inne: JustLink

### Plusy:

- technologia JustLink (bezpieczeństwo)

### Internet:

<http://www.cezar.com.pl>  
<http://www.ricoh.com>

### Dostarczył:

Cezar  
ul. Nowodworska 32  
02-220 Legion  
tel. (0 26) 866-50-00  
faks (0 26) 866-50-01

### Minusy:

- hales podczas odczytu niektórych płyt

### Cena:

890 zł



W ofercie AB SA znajduje się już najnowszy model płyty głównej PC Chips 810LMR, w którym zastosowano technologię T-Bird System Board. Płyta oparta jest na koście SIS 730 i obsługuje procesory AMD Duron/Athlon 500M~1,2 GHz. Częstotliwość magistrali FSB to 200/266 MHz, a standard płyty - Micro ATX.

810LMR posiada zintegrowane wszystkie elementy potrzebne do budowy w pełni multimedialnego komputera, takie jak:  
• karta graficzna 128-bit 3D AGP Accelerator, z maksymalną ilością przydzielanej pamięci 64 MB, maksymalna rozdzielcość to 1920 x 1200;  
• karta dźwiękowa DirectSound AC97 Codec do obsługi aplikacji Audio i Modemu;

**Nowości Sprzętowe**

• karta sieciowa 10/100 Mbps Fast Ethernet LAN na pokładzie, wspiera standard IEEE 802.3/802.3u i jest całkowicie kompatybilna z ANSI X3.263 TP-PMD physical sub-layer;

• faks/modem AMR 56K V.90 do łączenia się z Internetem.

Na płyce znajdują się 2 gniazda DIMM dla modułów pamięci PC133 SDRAM, z maksymalną możliwością rozszerzenia pamięci do 1 GB, slot AMR oraz 2 złącza PCI do rozbudowy wewnętrzne urządzenia. Płyta posiada 2 MB Flash ROM na pokładzie oraz Ultra DMA 66/100 zgodne ze specyfikacją PC97 i PC98.

Płyta obsługuje funkcje zasilania ATX, takie jak Suspend, Shutdown, Wake on LAN, Wake on Modem, Wake on Alarm, Interrupt, Wake-Up from Keyboard/Mouse i Keyboard Power On/Off.

Kontrolę pracy płyty umożliwia wbudowany program monitorujący - Hardware Monitor. W zestawie można znaleźć również następujące programy: 3Deep - program do kalibracji kolorów, Gamut 2000 MP3 Koder/Dekoder, Super Voice dla aplikacji Fax/Modemu i Voice, MediaRing Talk do połączeń Internetowych, Trend Micro's ChipAwayVirus oraz PC-Cillin 98(OEM) dla Windows 95/98.

Dodatkowo w komplecie znajduje się również oprogramowanie: Netscape Communicator, Netscape Navigator, Acrobat Reader i Neatmail.

[www.ab.pl](http://www.ab.pl)

**Superkomp**

Logicon to firma, która złożyła zamówienie na superkomputer wart niespełna pięć i pół miliona dolarów. Sercem tej maszyny ma być dwadzieścia osiem procesorów oraz ponad sto dziesięć gigabajtów pamięci RAM. Komputer posłuży do przeprowadzania skomplikowanych obliczeń niezbędnych do opracowywania nowoczesnych technologii dla marynarki wojennej Stanów Zjednoczonych

[www.cray.com](http://www.cray.com)

**MaSSa krytyczna**

O-Mass to firma będąca częścią korporacji Tandberg Data i tak jak ona zajmująca się opracowywaniem technologii zapisu i magazynowania danych. Na początku roku firmy zapowiedziały rychłe zakończenie prac nad nową, optyczno-magnetyczną techniką zapisu danych. Dzięki niel możliwość stanie się magazynowanie do dziesięciu terabajtów informacji na jednej taśmie. Dodatkowo plusem urządzeń wykorzystujących tę technologię będzie wysoka prędkość zapisu i odczytu danych, co wydatnie wpłynie na komfort pracy z urządzeniami.

[www.tandberg.com](http://www.tandberg.com)

**3,5 megapiksela?**

Nie, jeszcze nie, ale już prawie. Nowy cyfrowy aparat fotograficzny zaproponowany przez firmę Casio charakteryzuje się matrycą, na której umieszczono trzy miliony trzyset tysiące fotocytów komórek. Model ten nazwano QV-3500EX. Maksymalna rozdzielcość zdjęć wynosi 2048 na 1536 punktów, a są one magazy-

PowerColor MTV 878	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Procesor: Conexant Fusion 878A Maksymalna rozdzielcość: 768 x 576 Pilot: jest Dotykowe: spora ilość oprogramowania	AB SA ul. Kościuszki 32, 51-416 Wrocław tel. (0 71) 324-05-00 faks (0 71) 324-05-28
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• dobra jakość obrazu • świetne oprogramowanie	• brak instrukcji obsługi po polsku
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
<a href="http://www.ab.com.pl">www.ab.com.pl</a> <a href="http://www.powercolor.com.tw">www.powercolor.com.tw</a>	175 zł

**Telewizor i magnetowid w pacie**

# PowerColor MTV 878

Czy macie problem z miejscem w pokoju? A może przypadkiem marzycie o zamianie komputera w swego rodzaju magnetowid? Jeśli tak, to wystarczy wyposażyć sprzęt w odpowiednie karty rozszerzeń lub jedną, dzięki której można korzystać z obydwu funkcji.

Mike-L

produkty firm PowerColor, które dotychczas prezentowaliśmy na tamach CD-Action, były przeważnie karty graficzne. Tym razem mamy okazję przedstawić kartę telewizyjną PowerColor MTV 878, która wykorzystuje procesor Conexant Fusion 878A i układ tuhera produkowany przez firmę Philips. Dzięki temu tandemowi udało się stworzyć produkt oferujący kilka ciekawych funkcji, które postaram się przybliżyć.

Całość elektroniki znajduje się na niewielkich rozmiarów karcie, mającej taką samą długość jak gniazdo PCI, do którego się ją podłącza. Na "sledziu" znajduje się gniazdo antenowe, do którego podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdują się gniazda antenowe, do których podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie syg

www.klubcda.com.pl, e-mail: klubcda@silvershark.com.pl  
Pełny cennik znajdziesz na swoim Cover CD



od poniedziałku do soboty

0801 600 200

od 8.00 do 22.00

koszt połączenia 35 gr. brutto:  
za każdą rozpoczętą minutę rozmowy

CDA

10 000  
PRODUKTÓW W NASZYM SKLEPIE

WIESZ JUŻ CO KUPISZ ZA SVOJE CDA

Action Exchange

zamów prenumeratę  
i przylacz się do zabawy



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



www.klubcda.com.pl

## Action Exchange

Zamów prenumeratę  
i przylacz się do zabawy.

Na naszej aukcji znajdują się specjalnie wybrane produkty. Ich pełną listę znajdziesz na ostatniej stronie Klubu CDA i na swoim Cover CD. Jeśli jesteś prenumeratorem, produkty te mogą stać się Twoją własnością. Wystarczy przystąpić do naszej gry. Poniżej znajdziesz wskazówki - przeczytaj je uważnie!!!

### Jak przystąpić do gry?

#### Krok 1

Pamiętaj, że masz już 13 lat. Jeśli nie - poproś swojego opiekuna, aby w Twoim menu grał w Action Exchange. Jeśli jesteś starszy, patrz krok 2.

#### Krok 2

Zdowóż sobie, czy posiadasz już konto. Jeśli nie, musisz wykupić minimum miesięczną prenumeratę, żeby móc przystąpić do gry. Jeśli jesteś prenumeratorem, znajdź swój PIN! Patrz krok 3.

#### Krok 3

Czy znasz się w pudełku Cover CD Kupon CDA? Nie znasz? Nie martw się, zadzwon pod numer naszej infolinii, podaj swój PIN i poproś o kupon. Otrzymasz go za darmo. Pamiętaj jednak, że w ten sposób możesz otrzymać tylko jeden kupon! Jeśli masz już kupon - rzuć okiem na krok 4.

#### Krok 4

Zkieruj swój kupon. W tym celu musisz zadzwonić pod numer: 0801 600 200, podać swój PIN i numer nadrukowany na kuponie. W zamian otrzymiesz numer rejestracyjny, który wpisz długopisem w zaznaczone na Twoim kuponie pole. Kuponu nie musisz dostarczać, jeśli zamierzasz go komuś podarować. Przejdź do następnego punktu.

#### Krok 5

Musisz już przystąpić do gry. Zapoznaj się z jej zasadami. Znajdziesz je na swoim Cover CD. Wybierz sobie interesujący Cię produkt i przystąp do licytacji. Możesz to zrobić na stronie www.klubcda.com.pl lub przez telefon (0801 600 200). O wyniku licytacji dowiesz się informowany. Udanych licytacji!!!

#### UWAGI

- Action Exchange to gra przeznaczona wyłącznie dla naszych prenumeratatorów.
- Za produkty wystawione na licytacji możesz, tylko kuponami CDA.
- Dodatkowe kupony CDA przysługują za zakupy w naszym sklepie i w niektórych przypadkach (patrz regulamin gry).
- Graj tak, aby zdobyć wszystkie czyste składowe komputera.

#### Bonus

Możesz otrzymać jeszcze jeden dodatkowy kupon CDA. Zadzwoni do naszej infolinii i odpowiedź na prostą pytanie dotyczące bieżącego numeru - het jeśli odpowiedziesz poprawnie: 28 CDA jest Twój!

Chcesz wiedzieć więcej?

Dzwoni: 0801 600 200

Zajrzyj na stronę: [www.klubcda.com.pl](http://www.klubcda.com.pl)

0801 600 200

<input type="checkbox"/> od miesiąca ...	<b>Czerwiec</b> ..... /2001
<input type="checkbox"/> 3 numery .....	45,00 zł
<input type="checkbox"/> 6 numerów .....	84,00 zł
<input type="checkbox"/> 12 numerów .....	155,00 zł + 1 zł za CG
<input type="checkbox"/> numery archiwalne .....	

<input type="checkbox"/> Tipsomaniak 3 edycja + Webshots ..... 25 zł
<input type="checkbox"/> podpis zamawiającego

Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

<input type="checkbox"/> Tipsomaniak 3 edycja + Webshots ..... 25 zł
<input type="checkbox"/> podpis zamawiającego

Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

<input type="checkbox"/> Tipsomaniak 3 edycja + Webshots ..... 25 zł
<input type="checkbox"/> podpis zamawiającego

Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

<input type="checkbox"/> Tipsomaniak 3 edycja + Webshots ..... 25 zł
<input type="checkbox"/> podpis zamawiającego

Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Pokwitowanie dla wplatającego

Pokwitowanie dla banku

## Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

okwitowanie dla poczty

gr. głoszy jak wyzej wplacajacy

<b>z</b>	.....	gr.
<b>st</b>	.....	groszy jak wyżej
<b>złotych</b>	.....	

**Q-ACTION**

z t	gr.	groszy	w płatcą jacy
stownie	—	jak wyżej	—
ziołych	—	—	—

**SILVER SHARK Sp. z o.o.**

Antyvirus 2000

## Pod numerem:

**0801 600 200**

**możesz zamówić prenumeratę**

**Placisz w domu - nie na poczcie.**

**140 zł brutto**

**Dark Reign 2**

**119 zł brutto**

**Superbike 2000**

**55 zł b**

**Cue C**

	59 zł brutto Koziołek Wynałazca		70 zł brutto Kryształowy Klucz		70 zł brutto MDK 2+
	50 zł brutto Kapitan Pazur		140 zł brutto Battlezone 2		55 zł brutto Moon Full

**PYTAJ O GOLD GAMES III**

- Gold Games 4:  
21 pełnych wersji gier na 24 płytach CD za 133 zł
- Gold Games 3:  
24 pełne wersje gier na 24 płytach CD za 72 zł
- Gold Pack:  
27 pełnych wersji programów użytkowych na 24 płytach CD, za 121 zł

Nasze zestawy to między innymi:

Diablo, Caesar II, Conflict: Freespace, Fallout I i II, Rayman, Redline Racer, Lary, Police Quest, SWAT 2, Die by Sword, Kupcy i rycerze, Samouczek Microsoft Windows 98, 3D Screen saver designer, Antu, Viven Kit 8.0, Photo Line 4.2 i wiele innych.

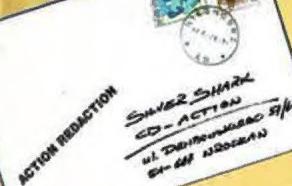
A screenshot of a Polish website for movie rentals. The top banner features the text "www.klubeda.com.pl, e-mail: klubcda@silvershark.com.pl" and "Pełny cennik znajdziesz w swoim Cover CD". On the left, there's a logo for "ACTION" with a cartoon character. On the right, there's a logo for "CLUB CDA" with a blue circular design. Below the banner, the word "FIEMY-DVD" is prominently displayed in large blue letters. A grid of movie covers is shown, including "Amerykanie", "Bad Boys", "Przygoda 3 i DVD", "Narodziny", "Zwierzęta", and "Dziecięce DVD". Each cover has its price listed below it: "79,00 zł brutto", "85,00 zł brutto", "299,00 zł brutto", "85,00 zł brutto", "69,00 zł brutto", and "79,00 zł brutto".

The image shows a promotional banner for book sales. At the top left, there are three price boxes: "79,00 zł brutto", "85,00 zł brutto", and "125,00 zł brutto". To the right of these is the word "promocja". Below this, the text "SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA" is displayed in large blue letters. The main title "KSIĄŻKI" is in large, stylized, blue-bordered letters. Below the title, there are seven book covers arranged in two rows. The first row contains four books: "ATLANTYDA ODNALEZIONA" by Clive Cussler, "BRACHTON" by John Grisham, "DAMNA" by Ken McLeod, and "MAGIA GRZYBÓW" by David Morrell. The second row contains three books: "HANNIBAL" by Thomas Harris, "LAWIA CZASU" by Agnieszka Sokołowska, and "PROGRAM ITADES" by Robert Ludlum. Each book cover has its price below it: 26,82 zł brutto, 26,82 zł brutto, 16,92 zł brutto, 20,52 zł brutto, 22,32 zł brutto, 25,02 zł brutto, and 16,74 zł brutto. The background of the banner is a dark blue gradient.

The image shows a promotional layout for Action Exchange. At the top left, the word "MANGA" is written in large blue letters. Below it is a row of six manga book covers. Each cover has a price tag below it: "44,90 zł brutto", "39,90 zł brutto", "39,90 zł brutto", "39,90 zł brutto", "44,90 zł brutto", and "54,90 zł brutto". To the right of the books, the word "promocja" is written in white. At the bottom left, the words "Action Exchange" are written in a large, stylized font. At the bottom right, there is a red box containing the text "Produkty oznaczone są premiowane kuponem CDA." and a small "50 CDA" logo.

Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw.CDA	Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw.CDA	Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw.CDA
Procesory Duron 600	1	10	Obudowy Mini ATX	1	10	Obci. Wybrane Do wyboru	10	5
Płyty główne Gigabyte GA-7ZX1	1	20	Klawiatury 105 key/PS2	1	5	Do wyboru 1	20	5
Pamięci RAM 64 MB	1	10	Myszy Genius Easy Mouse	1	5	Pren. 3 mies PCF	5	5
128 MB	1	20	CD ROM Cyberdrive 48x	1	10	Pren. 6 mies PCF	5	10
Dyski Twardye 10 GB/66	1	10	Monitor 15" LITEON A155ANE	1	20	Pren. 12 mies PCF	5	20
Karty Grafiki Riva TNT2 M64 32	1	10	Głośniki Genius 60 Watt	1	10	Okazja podarunkowa Do wyboru	5	20
Karty Dźwiękowe Sound Blaster 128 PCI	1	10						

Przedmioty  
wystawione na  
bieżąca aukcja



# LISTY, czyli ACTION REDACTION

I my musimy lecieć, choć tak bardzo bola skrzydła, chociaż przed nami clemność i zmęcenie, bo inaczej nam nawet pełzać nie pozwala, a nasza mowa zmieni się w milczenie.

Dziś, jak widać, bardzo nietypowy wstęp - ale ten cytaty wydały mi się tak wspaniałe, że musiałem go opublikować, mimo iż jakby nie za bardzo pasuje na klimat do tej rubryki - szczególnie w kwietniu. (Ale tylko na pozór.) I nie dodam już nic więcej (grunt to "gotycki" klimat na dzień dobry...).

**Cen słowa. Każde może być twoim ostatnim.**

## Zdruzgotany

Piszę do was, abyście mnie pocieszyli, piszę do was, bo nikt, komu to mówię, nie rozumie rozmiarów tragedii, która mnie spotkała, to zrozumieja tylko prawdziwi gracze. Wyobraźcie sobie komputer zainstalowanego wspaniałą grą: CHAMPIONSHIP MANAGER sezon 99/2000. Wyobraźcie sobie w tej grze Bayern Monachium, w którym grają tacy gracze jak Beckham, Figo, Inzaghi, Cannavaro, Toldo (miałem 6 zawodników z reprezentacją Włoch), Bayern Monachium, który - pod moim przywództwem - w roku 2005 miał puchar mistrzów (x4), superpuchar (x4), puchar ligi (x5) oraz puchar Niemiec (x3). (...) Pewnego (nie)pięknego dnia przyszło do domu, a moja siostrzyczka z dziwnym uśmiechem mówi: "Maciek, coś się stało z komputerem, nie właściwie się", jeszcze wtedy nic nie podejrzewałem, bowiem odłączyłem komputer od prądu, przerażeni się dopiero, gdy komputer był podłączony! Włączam go, BIOS jak zwykle wykonuje testy pamięci, video itp., ale winda się nie uruchamia, to że uruchomił się DOS. Wpisuję: cd windows...nic, wpisuję: dir...nic. BOOOOZEEEEE NIEEEEEEEEEE!!!! Sformataowały mi dysk bestyja mała (znaczy: siostrzyczka). Kto mnie pocieszy - i nie chodzi mi o windę, ale o mojego MANAGERA! (...) Moje save'y, 3 miechy roboty na marne. Nigdy nie uda mi się odbudować tego składu, nigdy nie uda mi się osiągnąć tych sukcesów":-((((

Zrozpaczony Maciuś z Łodzi

Wyraź głębokiego współczucia. I podziwu dla młodszej siostry. A teraz aluzja: warto co cenniejsze save'y, tekssty itp. od czasu do czasu ponagrywać na dyskietki, CD, microdrive'y (ciekawe, czy ktoś pamięta do jakiego komputera się to stosował?) itd. Ja się tego nauczyłem po pierwszym padziej HDD (jeszcze na Amige), jak poszy w piątkę efekty niemal dwumiesięcznej codziennej pracy. Mądry i wkurzony Polak po szkodzie: PS Eld pociesz, że jemu wyłazyły prąd podczas save'owania zgrywki w ChM 00/01 i też (sądząc z ilości słów - chyba norweskich? - których użył na wspomnienie tej sytuacji) srodze wózka cierpia!

## Sugestia i pytanie

Okładki na full wersje można dać tak, aby nie "niszczyć" poprzedniej strony.

Miesiąc temu Uzi zalecał nam poważne odpowiedzi na każde pytanie. Ciekawe, co by mądrze odpowiedział na to? Że damy je w formie naklejek? My możemy tylko obiecać, że będziemy tak robić natychmiast po tym, jak wprowadzimy dwustronne CD-ki o kształcie wielokąta wyjątkowo nieforemnego, bo po czym takim to wszystko inne już będzie proste. Ew. choć tak, żeby po drugiej stronie zawsze wypadały reklamy...

Raper3d

Łagiewnikach. Heh, sporo osób płci męskiej ma przez Ciebie, Kasiu, potamane serca :). (Sądząc z listów) Zakończyli się od pierwszego spojrzenia na list... (i mnie dręczą o Twój adres, a przecież raz, że nie znam, a dwa - że nawet gdyby, to bez Twej zgody podać nie mogę).

## Nauczyciele

Na kossie nauczycielska kazała nam narysować kwiatka, z którym się identyfikujemy, i to uzasadni. Co ja mogę mieć z kwiatkiem wspólnego? Dlatego narysowałem kwiatek-emocjonkę (@->->) i dodalem pięć linieczek uzasadnienia, wspominając o IRC-u. Ona na to, że niech mi będzie, oraz postawiła 4-. Ta sama paskudza za wypracowanie (prawie cała strona drobnym drukiem) o MP3 i moim zdaniem na temat ostatnio nagłosionego (legalność i sprawy) postawiła mi coś koło czwórki, a pod tekstem napisała: "I to mają być twoje argumenty?". (...) Wydrukując ten list, to moi rówieśnicy przestaną narzekać na swoich nauczycieli.

[email]

A co Ty chcesz od swoich? Czwórka, zamiast "przyjdź z rodzinami" albo "ty chyba jesteś nienormalny"... Ciesz się, że masz nauczycielkę w porządku.

Czy za kilka lat, gdy będę miał 18 lat, mógłbym zostać redaktorem CDA?

Darth W666 z Bytomia

To już zależy tylko od Ciebie. Możesz też np. zdobyć złoty medal np. w skoku o tycze na olimpiadzie. Wystarczy tylko być dobrym w tym, co się robi, i bardziej tego chcieć. No i mieć trochę szczęścia. Powodzenia!

[Kącik porad Jediego: Nie wchodź po schodach z drugiej strony.]

## Lamerzy i oświadczenie

Moim zdaniem, lamerów można podzielić na dwie grupy:

1) Lamer ZŁY: jest to klasyczny przykład @#\$ w chlewie. Non stop popelnia plagiat: jak coś się pojawi na

Disneya i jak dotąd Myszka Miki nie ma skośnych oczu, nie chodzi w kimonie i nie macha samurajskim mieczem. PS Gdyby wpadł wam do głowy pomysł druku moich wypocin, to swobodnie podajcie mój e-mail (luk4@poczta.wp.pl), może ktoś się wnerwi i napisze, a ja mu wtedy...

LUKAS

## GIRL's Corner

Wasze pismo kupuje mój brat. (...) W CDA czytam tylko i wyłącznie Na Luzie oraz AR. (...) Chciałabym się o coś zapytać: czy gdy dziewczyna nie zna się na komputerze, to od razu musi być głupia? Wydaje mi się, że takie istoty jak ja traktujecie z pogardą, wręcz jak blondynki (notabene: faktycznie nie jestem). (...) Dlaczego? Czy to, że nie spędzam całego bożego dnia grając czy surfując (...) sprawia, że jestem kimś gorzszym? Ja (...) wolę poczytać książkę, spotkać się z przyjaciółmi czy też obejrzeć dobry film. (...) Studiuje teraz (i rok) na UW. Na drugim roku mam informatykę i chyba - chcąc nie chcąc - będę się musiała czegoś o komputerze nauczyć (...) Cieszycie się?

de Blonde z Wrocławia

Tradycyjnie zaczynę od końca: to Ty powinnaś się cieszyć, że poszerzasz swoją wiedzę o coś, co Ci się na pewno w życiu przyda. Ponadto nie wydaje mi się, by czytelnicy traktowali dziewczyny "komputerowo niekumate" z pogardą (z niewielkim i zwykle godnymi politowania wyjątkami); reszta takowi są bardzo poczatkującymi nastolatkami :)). Powiedziałbym nawet, że z listów czytelników aż wyżej tąsknotą: "eeeh, poznaj dziewczynę - i to taką, żeby komp ją interesował". A jak się już taka trafi, to otaczana jest powszechna ciecia i uwielbieniem (krążą o niej podania i legende :)). Mówią krótko: takowa lady - o ile na jej widok nie płoszą się psy i wrony - może liczyć na całe mnóstwo adoratorów. Stąd rada dla dziewczyn: narzekaj na brak powodzenia? Pouczę się troszkę o kompach i ujawnijcie to publicznie. A potem to już tylko: "Ty, w tym trzecim rzędzie od końca, nie, ten bardziej po prawo - no, do ciebie mówię. Najbliższy termin randki 5.02.2002. Jak nie pasuje, to spad. Teraz ty, ósmy rzad po lewej." :

Najpierw prawdziwe w oczy, my wiemy więcej niż oni (oczywiście nie we wszystkich przypadkach) i boją się, że stracą pozycję lidera w świecie komputerów. A takiego chłopaka, jakiego ty masz to... PÓZDROŚCIĆ.

Ratalox Warszawa

## Aneksik do Cornera :

(...) Chodzi o takie jak ja kobiety i dziewczęta zainteresowane komputerami. A w szczególności o te, które naprawdę coś na ten temat wiedzą i coś umieją. Na wydziale elektroniki na PW, w instytucie informatyki, jest całkiem dużo kobiet-wykladowczyń i kobiet-studentek. W moim liceum też dużo panieñ zajmuje się tymi sprawami (m.in. ja). Owszem, ich odsetek wśród płci męskiej jest mały, ale często znajdują się na swojej robocie od nich duży, duży lepiej (wystarszy) popatrz na wyniki kolokwów, kochani panowie. Dlaczego giną w tłumie facetów? Bo facetów muszą się pochwalić, co umieją, ponajbardziej z biednych dziewczątek. Jednakże nie wszyscy (...) Mam nadzieję, że jak na razie mój list jest czytelny, bo potrafię czasem robić głupie błędy i pisać dość zagmatwanie. Właśnie, co do błędów. Ludzie, dyslekscja to, owszem, jest choroba, ale bez przesady! Uważano mnie za dyslektykę do 13 roku życia, miałam nawet taką papierkę, że nią jestem. Ale nauczyłam się i ortografi, i gramatyki naszego ojczystego języka, i nie tylko, i jakoś już ten papierek niewiele prawdy mówi. Czasem zdarza mi się popełnić głupi błąd, ale bez przesady! Nawet pisać bezwzroko się nauczyłam :

W tym liście nie było ŻADNEGO "ortografa"! Ha... co wy na to, "dyslekscja"?

[Kącik porad: Nie ma rady na owady.]

I proszę, nie wrzucajcie mnie w jakiś "Girl's Corner", bo to mi się kojarzy z męskim szwinizmem. Pozdrawiam was i całuję mocno, buziaczki moi kochani :))

Angel Feainnewed

Girl's Corner nie miał być objawem męskiego szwinizmu - raczej szacunku i chęci zgromadzenia w jednym miejscu bardzo niesłychanych ongiś listów od dziewczyn. (Nielicznych - procentowo, w stosunku do ilości listów od facetów.) Ale powtarzam raz jeszcze: jeśli Wam - dziewczynom - przeszakada takie szufadkowanie, to nie ma sprawy, wystarczy napisać...

[Kącik porad: Uwaga zły pies - karmić wyłącznie z procy.]

## Ma działać i już!!!

(...) Mam bardzo starą wersję ALBIONU z grą Aces of the deep, ale gra mi się nie uruchamia. Podczas uruchamiania pojawia się okno dialogowe z opcjami dołączenia z Internetem. Za radzieckiego boga, nie wiem, o co chodzi. Obecnie spotyka mnie to właśnie z grą z CD-Action (np. Super Huey II). Przestanę kupować Wasz miesięcznik! Przecież jeżeli kupujesz płytę z grami, to mam prawo wymagać, aby działały po zakupieniu. Sprzedawca zaś nie wyjaśnia ludziom, którzy nie zna anga, o co chodzi. Wiele razy w Internecie próbowałem się dowiedzieć, na czym polega uruchomienie takiej gry. Spottykam mnie tylko w inwektywach! Ja myśl tak: kupuję, płacę, wiec ma działać i uruchomić się w taki sposób, abym mógł się zawiązać, bo to zapłaciłem. Mam dzieci i wnuki, to dla nich kupuję te gry. Jednak teraz przestanę, bo coraz

Mówię się, że tylko dwie rzeczy bozia rozdzieliła równie i sprawiedliwie: rozum i poczucie humoru. Dlaczego się tak mówi? Bo nikt nie uważa, że ma tego za mało. A większość jest pewna, że dostała więcej niż inni. Niestety, to tylko złudzenie, co często da się tutaj odczuć...

[Kącik porad: Na Twoim miejscu poważnie bym się zastanowił, czy czytać dalej.]

częściej się skarżą, że coś się nie chce uruchomić. SIC! Mam mocny komputer. Proszę o niezawodną i szybką odpowiedź. Bez pozwolenia.

?? [email]

Od razu uprzedzam, że jak wezmę urlop, to MA BYĆ ŁADNA POGODA!! Jasne?! I żadnych głupich tłumaczeń nie chcę słyszeć! Nic mnie nie obchodzi, skoro kupiłem te wczasy, to... Ech. Zwykłe takie listy dostajemy od w kurwionych 11-latków. Ale widzę, że ta choroba ("wściekłych nastolatków") się rozprzestrzenia... Jaka choroba? Ano przeświadczenie, że "płacie, żadam - i resztę mam w...". A niestety, specyfika tej branży wymaga pewnej współpracy ze stroną nabywcy. My za nikogo z Was nie dokonamy np. aktualizacji sterowników kart graficznych, defragmentacji dysków, zainstalowania oprogramowania wiedźmiego w wersji DirectX, wyczyszczenia TEMP-a i wielu innych czynności mających wpływ na funkcjonowanie dem. PC to nie PSX, gdzie wkłada się płytkę i gra. Tu trzeba trochę samemu kombinować. Zadzę - nawet "silny" - komputer nas w tym nie wyrzuci. I całe szczęście, bo mózg trzeba ćwiczyć - nieuwzględniając narzędzi zaników... PS A ja tam pozdrawiam. Nie mam uprawdzie wnuków, ale już wiem, że to objaw dobrego wychowania...

## Sex i mądro pytania (\*)

Dajcie na tapetach zdjęcia (nagie) takich pań jak [tu bardzo obszerna lista] + aneks na końcu listu z paroma dodatkowymi nazwiskami, włącznie z MERLIN Monroe - a króla Artura czasem nie chcesz? - Smg]. Podajcie ich wymiary.

Napij się zimnej wody. Nagie panie to jeszcze rozumiem, ale nagie zdjęcia jako tapeta - to już jaką perwersyjną perwersję. Może jeszcze tam chcesz całkiem góra rolkę filmu do aparatu? Ty... Aha, jeszcze wymiary tych zdjęć: zwykłe 12 x 17 cm.

Dajcie pełne wersje programów do nauki przedmiotów szkolnych. Dajcie pełne wersje gier (...) są to stare gry, więc któryś z nich możecie dać. (...) Dajcie tapety z Dragon Ball Z. Dajcie opis do Dragon Ball Z.

A wiesz (kiedyś kto Cię misi uświadomił...), że jak ktoś o coś PROSII, to powinien (CHYBA?) używać choć czasem magicznego słowa: "proszę"? Lecz nie ma sprawy - dajcie więcej kaszy, jeszcze więcej kaszy, dużo kaszy - a my "damy" wtedy, co tylko chcecie. A co my - złota rybka z bajki? Zeby coś "dać", to musimy to co KUPIĆ. A żeby coś kupi, to trzeba mieć na to kasę. Skąd bierzemy kasę? Od Was (m.in.). Zatem sprawa jest prostą: jak chcecie dużo więcej, to dużo więcej płacić za CDA... Nie ma lekkiego.

Nie dawajcie głupich odpowiedzi do listów.

To piszcie mądrze listy. Sam widzisz, że proste to nie jest.

Na mój list dajcie normalne odpowiedzi.

Nie się...

Co na FIFA 2001 znaczy błąd "error D3D - not enough texture memory"?

??z Lublinia

Oznacza: "ucza się angielskiego albo choć kupicie sobie mini-słowniki". Oznacza też, że masz problem. Ale w instrukcji (zdaje się) opisano błędny systemowe, prawda? Zajrzyj. (A jak masz pirata, to...) Ale zresztą, co mi tam. Wychodź, że masz za ciemki akcelerator (za mało pamięci ma).

(\* ) - tytuł pochodzący od autora. My zgadzamy się, że w pierwszych 50% jest adekwatny do treści listu :).

## AR i multiplayer

(...) Wiele osób pisze, że jesteście chamscy i jak się nie zmienicie, to stracie czytelnika(czkę) tych listów. (...) Gdybyscie postułali, to by świadczyły o Was, że: a) daliście [beep!] i sprzedaliście się; b) jesteście sztywni jak autorzy tych listów. Ludzie @#@! (...), jeśli macie Quake'a, ale nie macie Internetu lub połączenia z kumpolem, to czym chamsz? Litosci. Zatem, jak ktoś nie ma poczucia humoru, to niech nie czyta AR.

Black Taurus

Mówię się, że tylko dwie rzeczy bozia rozdzieliła równie i sprawiedliwie: rozum i poczucie humoru. Dlaczego się tak mówi? Bo nikt nie uważa, że ma tego za mało. A większość jest pewna, że dostała więcej niż inni. Niestety, to tylko złudzenie, co często da się tutaj odczuć...

ZYLETA (dziewczyna z cz@ta)

## Poradnia dla anty-poradnikowców

(...) Wielu ludzi się ciska o to, że dajecie tam rzeczy, które są dla nich proste. Zatem - nic prostszego: niech sami piszą takie artykuły do CDA. Oni dostaną kasę, a my ciekawsze poradniki. Obie strony dobrze na tym wyjdą.

### Mody Wilczek

Dokładnie. Większość z nich jest mocna tylko w gębie (i tu nie bardzo, bo najczęściej stacjach tylko na nieporadne kipy z "lamerów"). A my - jak dostaniemy dobry tekst - to go po prostu drukujemy, o i wszysko. Podkreślam tylko słowo: D O B R Y.

[Kącik porad: No dobra - ostrzegałem. Teraz będzie szok - jesteś Guciem!]

### Cwany...

Chciałem podziękować wam przede wszystkim za to, że powstało takie coś, co się nazywa "poradnik". (...) Mimo że zawarte informacje są już mi znane od dłuższego czasu, to to co codziennie ratuje mi życie :). (...). Mam podać jakiś przykład? Tak!!! To lepiej sobie usiądzieć, bo możecie paść z wrażenia :)) Od razu chciałbym powiadomić was, że nie są to informacje zmienne i że nie pracuję w żadnej pomocy technicznej. (...) Oto jest przykład usera, który posiada komputer już od, zdaje się, roku 1990, corocznie dokonuje upgrade'u sprzętowego itd. Nazwijmy go przykładowo Dodo. Teraz przykłady (zaczynam od tych słabych).

\* 1 kl. LO, 1 zajęcia z infy. Facet mówi: proszę odpaść Windows i uruchomić notatnik, na to Dodo mówi: co to jest i z czym się to zre? (...) Dodo podchodzi do mnie i mówi: dostałem od kumpla taką fajną gierkę, czy mógłbyś przyjść do mnie i ją zainstalować? (no comments) (...) Dodo podchodzi do mego kumpla i mówi, że mu drukara nie działa. Następnego dnia dowiedziałem się, że kolega przyszedł do Dodo i włożył wtyczkę (kabla od drukarki) od kontaktu.

\* 2 kl. tego samego LO. Trafiliem do innej grupy z informy, a razem ze mną Dodo. (...) Facetka powiedziała, żebyśmy włączyli DOS-a. Dodo w tej chwili nie patrzył na monitor, ale kiedy się odwrócił... Wywalił tutaj tekst (cytuje): "proszę pani, ale Rain zepsuł monitor, wszystko jest czarno-biale" (wręczyłem mu wtedy nagrodę Jobla).

Nadal nie macie dość?? Przykład kolejnego Jobla, nazwijmy go Bobem.

\* Bob dzwoni do mnie i mówi, że nie może nagrać sobie CD-ka. (...) Zobaczyłem potężny 4-letni sprzęt (ale nie o sprzęt mi chodzi - chociaż o to też). Ogólnie mówiąc, gdy powiedziałem Bobowi, że nie da rady nagrać czegokolwiek na CD, jeżeli się nie posiada nagrywarki. Bob był cholernie wkurzony (na mnie też) z powodu tego, że PC-ET jest do niczego, bo nie potrafi takiej prostej rzeczy, jak nagrywanie plików. (Ale Bobowi można wybaczyć z powodu tego, że komputer miał wtedy od 2 dni.)

Mam jeszcze wiele podobnych przykładów. (...) Ale od kiedy w CDA pojawił się kącik porad, to wszystkim swoim kumplom (tym nie wiedzących na temat PC prawie nic) mówię, żeby szukali odpowiedzi u Was. Spadam, bo przed chwilą pewien man dzwonit, że mu windoza pada :))

### Rain Master

### Powroty :)

(...) To znowu ja: Archiwimilimilipotopoczerpaczkowianin. (...) Piszecie raz, że hacker to przeciwieństwo lamerów, że to czowiek wykształcony (...), a potem piszcie, że jest be. Więc oświadczenie mnie w tej sprawie.

W czym problem? Haker (ale nie tó, co rozmawia Prosiak i Backdoory) musi faktycznie mieć tib na karku i wiele umieć. A że profesja to dość moralnie dwuznaczna, to już całkiem inna para kaloszy. Taki np. najemny morderca musi być znakomitom strzelcem, co nie przeszkała mu być kanalą...

Najbardziej się zdziwiłem (...), że cała redakcja przeczytała "Władce Pierścieni". Ja tego nie przeczytałem. Nie lubię tego typu książek. W ogóle nie lubię książek. (...) Pewnie nazwacie mnie debilem... no to co? Każdy czyta, co chce. (...)

### Archiwili [itd.]

### Kącik porad: Pamiętaj - bądź przezorny na nodze.

O ile w ogóle czyta: (I nie nazwimy Cię debilem. Szkoła nam tylko, że przypominasz piłkarza, który mówi, że w ogóle to nie lubi główkować i wykonywać rytów różnych. Taki ktoś nigdy tym samym naprawdę dobrym piłkarzem nie będzie, gdyż brak pewnych umiejętności (nie lubi => nie robi tego => nie zrobi tego dobrze, gdy będzie musiał wcześniej czy później wydzieć mu bokiem. Sam siebie skazuje na małość i pospolitość. Nie to, że jesteśmy straszli - ale czytanie książek rozwija. Kiedyś może np. spotkać fantastyczną (i oczytaną) kobietę - okie sie, że nie macie o czym rozmawiać, że życie w różnych światach... Wtedy możesz sobie pluć w brodę. Ale będzie za późno. Czytanie książek to jak kupowanie akcji: czasem inwestycja opłaca się dopiero po wielu latach - aż do 100-krotnie. I tu dużo trudniej stracić cokolwiek poza czasem :).

### Bald

Ale czujesz się jakby troszkę wyrólowany, prawda? A tamten osobnik powinien poczuć się w tym momencie choć TROCHĘ głupio... Aha - wspomnianego programu nie zamieścimy, choć faktycznie był fajny. Właśnie dla tego, że nie chcemy promować "chodzenia na skróty".

(...) Cze, to ja - od tych 400 000 CD. (...) Czy zamierzacie na stałe wprowadzić DVD zamiast płyt CD? Jeśli tak, to odradzam!

### Cwany...

Chciałem podziękować wam przede wszystkim za to, że powstało takie coś, co się nazywa "poradnik". (...) Mimo że zawarte informacje są już mi znane od dłuższego czasu, to to co codziennie ratuje mi życie :). (...). Mam podać jakiś przykład? Tak!!! To lepiej sobie usiądzieć, bo możecie paść z wrażenia :)) Od razu chciałbym powiadomić was, że nie są to informacje zmienne i że nie pracuję w żadnej pomocy technicznej. (...) Oto jest przykład usera, który posiada komputer już od, zdaje się, roku 1990, corocznie dokonuje upgrade'u sprzętowego itd. Nazwijmy go przykładowo Dodo. Teraz przykłady (zaczynam od tych słabych).

### Gregorz (Smyku) z Pionek

Inspirujące. Kiedyś jechałem moim dużym czerwonym samochodem (marki MPK - 145 :) i widziałem, jak czystący AR (siedział obok) gościli wręcz krzutki ze śmiechem. Popatrzyłem na niego z kwaśnym oburzeniem w stylu "idiota jesteś czy jak... , aż facet się nieco speszy". A ja, kamienia twarz i radość do kwadratu :). Zauważylek, iż nie powiedziałem na głos: "jak można w ogóle czytać tak żałosne głupoty! Tam jacyś debile muszą piśać". No, ale może następnym razem... (tak, to będzie ja, proszę jakiegoś czytelnika :)).

Od niedawna zaczajłem Was znów kupować po dłuższej przerwie, a wtedy najlepiej widać zmiany, które, bądź to bądź, zachodzą ciągle. Więc - szata graficzna: dobra, a nawet bardzo dobra. (...) Pełne serwisy: nigdy nie byłem ani za, ani przeciw, ale przekonaliście mnie TA i Herosami. Przybyle poradników, kącików (...), gdzie znajdują coś dla siebie. Zauważylem coś jednak (...) czytając recenzje. (...) Są takie... suche, gołe. Dawniej wkladaliście w to więcej serca. (...) W AR nic się nie zmieniło. (...) Raz na jakiś czas trafi się porządkiem list (...), większość jest przeciętnych (...), reszta to "młodzik". Po lekturze nie wiem: śmiać się, płakać czy współczuć autorowi. Dobrze, że humoru Wam nie brakuje. (...) W styczniu zamówiłem prenumeratę (...). W lutym nastąpiła podwyżka ceny prenumeraty. Kto dopatrz się?

Oczywiście, że wydawcy. Urok prenumeraty to także to, że nie obchodzi Cię w ogóle, co się dzieje z ceną CDA w tym czasie. Tak czy inaczej, otrzymasz swoje egz. CDA, nawet jeśli podróżeja o 3000%. (Swoją drogą - to jest w FAQ...).

Jeszcze jedna rzecz (...) Pomocna Dłoń. Nawiąże Kontakt. Co drugi anons jest typu "poznaj ladną dziewczynę". Gościu - mówią Ci, że tak dziewczyny nie poznasz. Czemu? To proste. Brak jest listów, że dziewczyna na poznaj chłopaka. Więc albo wszyskie są już pozajmowane (che, che), albo czasami wychodzą i podbijają świat. Więc nie siedź ciągle przed kompem. (...)

### Broke Bond

## Piractwo intelektualne

Chciałem napisać cosik o piractwie. Nie o takim zwykłym kopiowaniu płyt. Chciałem powiedzieć o historii, jika mi się ostatnio zdziął. (...) W chwili gdy piszę te słowa, do Was powinien już dotrzeć pewien programik. (...) Program jest całkiem, całkiem, ale co mnie zaskoczyło, gdy jego autor mi go przysiął! Jest on baardzo podobny do mojego programu (umieszczony w swoim czasie na CD w Bonusie). Tak się składa, że posiadam stronę o programowaniu i zamieszczeniu na niej kilku zróżdliwów swoich programów... Cóż, trochę byłem zaskoczony (...), gdyż autor po prostu wykorzystał to, co ja napisał. Zrobił Ctrl + C, a następnie Ctrl + V. :) Nie mam żalu do autora. (...) Tak się tylko zastanawiam, jak satysfakcje miał autor z napisaniem tego programu. Wiesz, jak to jest. Sieć przesyła do komputera, piszesz, główkujesz (...), aż w końcu jest. Mój program, napisany przeze mnie, moimi

palcami :). Masz wtedy satysfakcję, to wspaniałe uczucie... Pamietam, jak kiedyś sam pisałem takie baardziewne programki, ale jako była radość z tego. Gdy teraz skopiujesz procedury z innego programu, to nie poznasz tego uczucia... Nie twierdzę, że należy za każdym razem wywać otwarte drzwi i wymyślać sprawdzone już algorytmy, ale bez przesady, nie cały program. Zresztą programowanie musi sprawiać przyjemność i musisz wiedzieć, co robisz, tak abyś mógł to wykorzystać w przyszłości, a kopując gotowe funkcje,niczego się nie nauczysz. Jeszcze raz powtarzam: nie mam żalu do tego człowieka, ale.....

Najbardziej się zdziwiłem (...), że cała redakcja przeczytała "Władce Pierścieni". Ja tego nie przeczytałem. Nie lubię tego typu książek. W ogóle nie lubię książek. (...) Pewnie nazwacie mnie debilem... no to co? Każdy czyta, co chce. (...)

### Archiwili [itd.]

pismo XX - (...) ich dział z listami od czytelników (...). Wy wiele razy drukujecie listy (...), które zawierają treści mające was zmusić do bycia uprzejmym i zachowywania się jak chłopcy z myjni czyszczący samochody za napini. Otóż tym czytelnikom polecam lekturę XX. Boże, (...) te odpowiedzi w stylu: "bardzo nas cieszy, że blebleble tacy szanowni ludzie jak blebleblebleba także nas czytają". Wazelinę po prostu można zbierać rękoma. (...) Albo to główkowi w stylu "List do dziewczyn" (tak, z tym wykrzyknikiem). Treść tego listu: "cieszę się, że w waszych recenzjach jest tyle humoru" (a są one sztywne jak ktoś z 20 cm metalu w nerkaach...), oraz odpowiedź: "bardzo nas cieszy, że wśród czytelników XX są także dziewczyn-

ok. Skoro tak twierdzisz... za chwilę opublikujemy cały Twój list - bez najmniejszego naszego komentaru. Myśl, że stali czytelnicy AR bez problemu pojma, czemu woleliby się od niego wstrzymać (lub jak brzmiałby komentarz, gdybyśmy go jednak dali). Tym niemniej stałym czytelnikom podziękujemy tips, brzmi on - "czytaj FAQ"...

### Krapek

Nie piszemy tego, żeby udowodnić, że jesteśmy lepsi od XX, bo odpowiadamy inaczej. Ciemni tylko powiedzieć, że każdy odpowiadając tak, jak uważa za słusne, a czytelnicy sami decydują, czy styl im najbardziej pasuje. Prawda?

## Ludzie i ludziska

(...) Są tak samo "inteligentni" jak mój brat, który rzuza pewnego zrobil sobie koktail z truskawek w mylnku do kawy! :) Chłop do III kl. LO chodzi i takie numery wykręca.

### Yrkoon

Zabierz mu telefon, bo jak wykręci jakiś numer 0-700... za 4,50 + 22% VAT za minutę... minutę, to...

Jeśli macie jakieś tipsy do IRC-a, to, jak możecie, przesyłajcie mi je lub umieście w następnym CDA.

### M.R

Naciśnij podczas sesji IRC-a Alt + F4 - gwarantuję, że od tej chwili nikt nie będzie miał cienia szansy na wykopanie cię z kanału. Czytaj też Action Neta, tam często możesz znaleźć ciekawe rzeczy o IRC-u i MIRC-u.

Ile numerów trzeba kupić, aby wysłany list został zamieszczony w CD-Action?

### Mr Poison

Ogólna odpowiedź brzmi: sześćdziesiąt brzmielię. Przy czym nie wspominałeś (a to ważne!), ile numerów CZE-GO musisz kupić. Więc szybko informujemy, że: skarpetki - 216 (ale same czerewne i wyłączne na lewe stopę); butów - dwie i pół pary nr 75, z ocieplaczami na uszys i z czerwonym kabalem do produkcji. Można też kupić sobie jakiś numer audiotele i przesyłać nam połowę zysków - taki list drukniemy od razu :). Można też nie kupować i zrobić jakis fajny numer albo kupić sobie (lub choć poczytać) jeden nr CDA i napisać list, który się nam spodoba (i to wcale nie musi być mądry list :)). Ewentualnie, kupić 1000 CDA i już...

[Kącik porad: Nie ściągaj majtek przez głowę.]

Wymyśliłem wierszyk: CDA - tra la la :))

### Radzić się z Biskupinem

No właśnie :D. (To a propos poprzedniego listu.)

Mam pomysł. Dlaczego My (czytelnicy) mamy pisać listy do Was? To Wy, jeżeli szanujecie swoich czytelników, piszcie listy do Nas!

### Kenny from Włodawa

No to masz: buahahahaha!!! List może i krótki - ale to szczerzy :). Sianowanko!

[Kącik porad: Jeśli udzieliłeś jeszcze jednej rady, to zaraz mnie szlag trafi!]

OK. Skoro tak twierdzisz... za chwilę opublikujemy cały Twój list - bez najmniejszego naszego komentaru. Myśl, że stali czytelnicy AR bez problemu pojma, czemu woleliby się od niego wstrzymać (lub jak brzmiałby komentarz, gdybyśmy go jednak dali). Tym niemniej stałym czytelnikom podziękujemy tips, brzmi on - "czytaj FAQ"...

### Smuggler

znajdować się 120 \$ - napisaliście, że "[...] w jednym

z tych trzech CDA z takimi okładkami ukryliśmy dodatkowo banknot 120 \$. [...]". Od niechcenia sprawdziliem i okazało się, że na okładce jest napisane HIT \* 50 CDA \* NR 1 \* 50 CDA - ale żadnej kasę tam nie było... -. Nie wiem, czy to jest jakaś lipa? Może kiedy ma na okładce wypisane to samo? (...)

### [email]

No cóż, może ten banknot znajduje się w jednej z tych dwóch pozostałych okładek CDA z wylakierowanym napisem? Aha. Jak ktoś znajdzie ten banknot (podkreślam: JEDEN o nominale 120 \$), to z chęcią wymienimy go na niemieckie marki (oferujemy 3 banknoty 87,34 DM - jak widać kurs jest nader opłacalny). Szukajcie nadal! Nie zapomnijcie tylko o mydle. Po co? No, jak to - żeby umyć ręce, jak w końcu g... użik znajdziecie :). Aha! A oto ciąg dalszy korespondencji!

(...) To jeszcze raz ja... Czytając mój poprzedni e-mail na pewno pomyśleliście, że jestem jakim alfabetem... :-. Pisaliście przecież [...] W JEDNYM Z TRZECH [...], a nie W TRZECH CDA znajdzie się kasa :-. Byłem podniecony tym, iż mam taką nr CDA, że zle zrozumiałem treść :-. Sorry, że Wam zwracam głowę... PS Więcej takich niespodzianek w gazetach :)

No więc ja też mówię sorry, że Cię (i jeszcze parę osób) tak nabraliśmy. Zastanawiamy się też, jak wielki debilizm musielibyśmy napisać, żeby do wszystkich dotarło, że kpiimy sobie w żywe oczy? (Bo takich maili dostaliśmy KILKA). Wydawało nam się, że na tą oczywistą podpowiedź już się naciągnie nie można... PS Jeśli ktoś kiedyś zobaczy BANKNOT O NOMINALE 120 \$, to bardzo proszę o przesłanie go nam - będzie to jedynym takim banknotem na świecie :)). Podobnie jak i polski banknot 257 zł. Tak jak i ten w kształcie balwanka. (A ów nadruk był, co oczywiście, na KAŻDYM egz. CDA...)

[Kącik porad: Jeśli pewnego ranka stwierdzisz, kogo, że jesteś seksowną blondynką, nie wychodź z domu! - zostań i baw się biustem :)]

## Smuggler zdemaskowany

(...) Kiedy zobaczyłem, że w środku jest wywiad z Tobą, Smuggler, od razu zabrałem się za czytanie. Po chwilę jednak zawiódłem się, miałem wrażenie, że robisz sobie jaja (z zadającego pytania i wszystkich Twoich wiernych fanów, gotowych przelać krew za idolą).

Robię. Jak zawsze zresztą. A jak chcesz krew przelać, to idź do stacji kwiadostwa i oddaj trochę (radę najzajętszej serii), będzie z tego jakiś sensowny pożytek. ... "idola"? Dobrze się czujesz?

Po pierwsze, robisz jakieś fochy, nie chcesz się przedstawić... .

A mam taką obowiązek? Czekaj, sprawdź w moim kontraktie... hm, nie mam! Ha! Możesz mi teraz naświetlać z lewej dziurki od nosa :). Zresztą, proszę bardzo, moge się przedstawić - jestem Smuggler!

...potem prawisz kazania... .

**Tylko w kwietniu zamawiając 2 programy  
otrzymasz płytę niespodziankę GRATIS!!!**

**Wielka wyprzedaż na stoisku EXE w D.H. Kameleon, ul. Szewska 6/7, III p. we Wrocławiu**

### GRY

Aida i Pirat Barbaka PL + zegarek	65,-	Dune Battle for Arrakis	najtańsze!!!	Knight & Merchants	39,-	Rycerze Króla Artura 3CD PL	15,-	
Age of Empires II	65,-	Earthware Jim 3D PL	klocki Logo	89,-	Kolekcja gier FPP	25,-	Rzeczyca cywilizacji krawiegi	25,-
Age of Wonders PL	79,-	Enemy Engaged	65,-	Kolekcja gier strategicznych	25,-	Sacrefice 3CD PL	25,-	
Airfix Dogfighter	95,-	Europa Universalis PL	95,-	Kryształowy Klucz 2CD PL	49,-	Saga - Gra o Wikingów PL	19,9,-	
Airline Tycoon PL	65,-	Evil Islands 3CD PL	95,-	Larry 5 PL	19,-	Sentiers II + Nowe Miasto PL	19,9,-	
American McGee's Alice	135,-	Falout Tactics PL	95,-	Larry 7 PL	55,-	Sentiers III PL + Dostosowane misje 4CD	99,-	
Anno 1602 PL	65,-	Faraon + Kleopatra	95,-	Lufthansa Commander	69,-	+ koszulka	99,-	
Academy Mrożne Bractwo 3CD PL	85,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Majesty PL	75,-	Sentiers IV PL	95,-	
Asterix i Obelix kontra Cesar PL	65,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	MDK 2 PL + MDK	75,-	Sheep PL + pszczyki	85,-	
Asterix i Obelix kontra Cesar PL	65,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Colin McRae Rally 2.0	105,-	Skeleto Ronda Motorcross GP	55,-	
Axie Empire PL	19,9,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Colin McRae Rally 2.0	105,-	Silent Hunter II	85,-	
B-17 Flying Fortress	95,-	Frapsack: Wielka Wojna 2CD PL	95,-	CIVILIZATION TEST OF TIME	18,9,-	Sims City 3000 PL	75,-	
Baldur's Gate	95,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Sims - Balanga (dodatek do The Sims) 75,-	75,-	
- mija 500 PL Zelta Edycja	99,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Sims - Światowe życie (kontynuacja) 75,-	75,-	
Baldur's Gate II 5CD	155,-	Groucho PL	75,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Sims Bigbox Collection	149,-	
(mouspad+mapa)	155,-	Grucci PL	75,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Sims PL	115,-	
Battle Isle IV 3CD PL + Incubation PL	95,-	Gry hity przyszłości	25,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Swedish Touring Car Championship... 19,90	19,90	
Black & White PL	135,-	Gra hity przyszłości	25,-	NASCAR 4	95,-	Starodrap Trappers	najtańsze!!!	
Blair Witch Project 2 PL	65,-	Gry karciane cząstki 1 1/2 - go 25,-	każda	NBA Live 2001	125,-	Sudden Strike PL	95,-	
Brydż 99 PL	75,-	Gry karciane cząstki 1 1/2 - go 25,-	każda	Need for Speed 5: Motor City... najtańsze!!!	75,-	Super Pack (Trainers Gate, Casa Closed,...	15,-	
C & C Red Alert 2	125,-	Gry karciane cząstki 1 1/2 - go 25,-	każda	Need for Speed 4	75,-	Field, Simon the Sorcerer II, Puzzle Pack) 11	15,-	
Carriageworks TDR 2000	95,-	Gry karciane cząstki 1 1/2 - go 25,-	każda	Need for Speed Porsche 2000	115,-	Flod, Simon the Sorcerer II, Puzzle Pack) 11	15,-	
Catan PL	65,-	Gusman - pudelka pod mysz	95,-	Need for Speed Porsche 2000	115,-	Hall Life Generacja	125,-	
Championship Manager 2000/PL	135,-	Gusman - pudelka pod mysz	95,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Championship Manager 3 - 100% japońska	69,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Championship Manager 3 - 100% japońska	69,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Chessmaster 8000 2CD	129,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Closs Combat 5: Invasion Normandy	89,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Colin McRae 2 PL	95,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Commandos 2	135,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Commandos Ammogack	65,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Crime Cities 2CD PL	65,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Crusaders of Might & Magic PL	79,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Cybercity 2 Proba Czatu PL	75,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Delta Force - Land Warrior	95,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Desperados	najtańsze!!!	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Desertion Derby 2	19,9,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Devil Inside 2CD PL	19,9,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Diablo 2 4CD PL + pudelka pod mysz	149,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Diablo 3	najtańsze!!!	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Drakul's Zmarłych Wiatrak 2CD PL	75,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Kangur Kao PL	49,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	
Driver 2	najtańsze!!!	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Neverland	69,-	Hall Life Generacja	125,-	

### MUZYKA

Ambient Dub	25,-	Kolekcja utworów w formacie MP3	25,-	Magix Music Maker Generation 6 3CD PL	95,-	Music party system	25,-
Future Way	25,-	Kolekcja utworów w formacie MP3	25,-	Magix Notation	129,-	Programy muzyczne	25,-
Hip Hop 2	25,-	Kolekcja utworów w formacie MP3	25,-	Magix Dance Maker	149,-	Techno power	25,-
Klimatyczne brzmienia	25,-	Kolekcja utworów w formacie MP3	25,-	Minimal Techno Trance	65,-	Wawy dla wymagających	25,-

### DLA DZIECI

ABC z Rokiem	59,-	Gry dla małychów	25,-	Kaziebiek Wybrane PL	58,-	Samolocik Transporter PL	78,-
Bok i Lek	59,-	Gry dla małychów	25,-	Kaziebiek Wybrane PL	58,-	Samolocik Transporter PL	78,-
na Temat Zajętej Ogródniczy	49,-	Gry dla małychów	25,-	Kaziebiek Wybrane PL	58,-	Samolocik Transporter PL	78,-
Bok i Lek Pamiątki z Podróży	49,-	Gry dla małychów	25,-	Kaziebiek Wybrane PL	58,-	Samolocik Transporter PL	78,-
Bok i Lek Wesoły Przedziecko	49,-	Gry dla małychów	25,-	Kaziebiek Wybrane PL	58,-	Samolocik Transporter PL	78,-
Chalka Małego - angielski dla dzieci	69,-	Gry dla małychów	25,-	Kaziebiek Wybrane PL	58,-	Samolocik Transporter PL	78,-
Eno Bus 2	25,-	Gra o Imperium Egipskie PL	125,-	Kaziebiek Wybrane PL	58,-	Samolocik Transporter PL	78,-

### INNE CIEKAWE

10.000 kliptów	25,-	Encyklopedia PWN 2CD	95,-	Matematyk (szk. podst., gimnazjum)	25,-	Programy narzędziowe	25,-
AntiVirus 8	59,-	Encyklopedia PWN 2CD	95,-	Matematyk (szk. podst., gimnazjum)	25,-	Samouczek Access (2CD)	59,-
Biblioteka fikcyjna	59,-	Encyklopedia PWN 2CD	95,-	Matematyk (szk. podst., gimnazjum)	25,-	Samouczek Access + Excel (4CD)	95,-
Crazy English	35,-	Encyklopedia PWN 2CD	95,-	Matematyk (szk. podst., gimnazjum)	25,-	Samouczek Excel (2CD)	49,-
Deny Jednodzienna - katalog 200 programów	25,-	Encyklopedia PWN 2CD	95,-	Matematyk (szk. podst., gimnazjum)	25,-	Samouczek Excel Phish (2CD)	59,-
Dylikt 2	25,-	Encyklopedia PWN 2CD	95,-	Matematyk (szk. podst., gimnazjum)	25,-	Skarbnik - kwiaciarnia domowa	88,-
Edukit - puzzle, matematyka, fizyka, geografia, zoologia, biologia, chemia, historia (część poświęcona historii)	25,-	Encyklopedia PWN 2CD	95,-	Matematyk (szk. podst., gimnazjum)	25,-	Skarbnik - kwiaciarnia domowa	88,-
Eksplorator kolorowych klipów	25,-	Encyklopedia PWN 2CD	95,-	Matematyk (szk. podst., gimnazjum)	25,-	Starodziedzictwo Cywilizacji	25,-
Encyklopedia Małego Czowka	69,-	Encyklopedia PWN 2CD	95,-	Matematyk (szk. podst., gimnazjum)	25,-	Polskie Fonty zestaw 1 (100 tysięcy znaków)	59,-
Encyklopedia Nauki	89,-	Encyklopedia PWN 2CD	95,-	Matematyk (szk. podst., gimnazjum)	25,-	Polskie Fonty zestaw 2 (100 tysięcy znaków)	59,-
Encyklopedia Fizyka 2001 (100)	95,-	Encyklopedia PWN 2CD	95,-	Matematyk (szk. podst., gimnazjum)	25,-	Polskie Fonty zestaw 3 (100 tysięcy znaków)	59,-

### PLTY EROTYCZNE

Archiwum XXX	25,-	Filmki Filmki 2, 2, 3, 4, 5, 6	25,-	MANGA DLA DOROSŁYCH	49,-	Programy narzędziowe	25,-
Bzyknie na ukraińce (11500 zdjęć)	25,-	Filmki Filmki 2, 2, 3, 4, 5, 6	25,-	Sex filmy MP4	25,-	Samouczek Access (2CD)	59,-
Bzyknie na ukraińce 2001	25						

# Koniec wlekowania



**EduROM** to najnowocześniejsze programy komputerowe realizujące ideę elektronicznych podręczników. Można z nich uczyć się najważniejszych przedmiotów w gimnazjum i w szkole podstawowej. Setki interaktywnych prezentacji pozwalają momentalnie opanować to, co wymagane jest w szkole.

**EduROM** gwarantują natychmiastowe dotarcie do najważniejszych informacji oraz przygotowują do klasówek i egzaminów.

Wszystko to, co kiedyś było trudne i niejasne, nagle staje się łatwe i zrozumiałe.

Strefa G (gimnazjum): język polski, matematyka, biologia, chemia, geografia, fizyka, historia

Strefa P (szkoła podstawowa): język polski, matematyka, przyroda, historia i społeczeństwo

## edu **ROM**

i-szkoła

[www.ydp.com.pl](http://www.ydp.com.pl)

Informacje i zamówienia: Young Digital Poland S.A., tel. (058) 349 44 44, fax (058) 349 44 11, e-mail: [ydpmm@ydp.com.pl](mailto:ydpmm@ydp.com.pl)